

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR
12/93
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt Technik
öS 45,-/sfr 5,80
Lit 7000 / hfl 7,30
lfr 140/ptas 600
DM 5,80
Was können die neuen Konsolen?
• Atari Jaguar
• Panasonic 3DO
• Marty FM Towns
ENDLICH FERTIG:
Sonic Spinball
Mega Drive
TOPAKTUELL:
Neuheiten aus Japan und den USA
In diesem Heft getestet:
F1 Pole Position Super Nintendo,
Sensible Soccer Mega Drive,
Populous 2 Super Nintendo,
Cajo Flying Squad Mega CD,
Rock'n' Roll Racing Super Nintendo,
Turtles:Tournament Fighters Mega Drive
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR


SEGA
MEGA DRIVE
ACTION
■ 4 umfangreiche Level mit verschiedenen, actiongeladenen Flippern. ■ 3 Bonuslevel und 1 Speziallevel (Multiball-Level). ■ SONIC-typische fantastische Grafik mit vielen neuen Herausforderungen.
ERSCHEINT 1994 AUCH FÜR:
■ MASTER SYSTEM II
■ GAME GEAR
SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

GALAXY

Plinganserstr.26
81369 München

PC ENGINE

Turbo Duo /Turbo Grafx RGB	799.-/149.-
Joypad/5 Player Adaptor e	49.-/49.-
Exile 2 SCe	119.-
Lords of Thunder SCe	119.-

Achtung! Ende des Jahres erscheint in Japan die neue ARCADE Systemcard.

Akumajoe Dracula SCj	149.-
Bonk 3 e	119.-
Bomberman 94 j (Dez.)	119.-
Dungeon Expl.2 SCe	119.-
Sup.Darius 2 SCj (Dez.)	129.-

GAMEBOY

Duck Tales e/d (Dez.)	69.-/69.-
Final Fantasy Legend 2 e	59.-
Mystic Quest e/d	59.-/79.-
Parasol Stars d	69.-
T.M.N.T. 3 d	69.-
WWF King of the Ring e	69.-
Asterix d	69.-
Final Fant.Legend 3 e	79.-
Legend of Zelda d/e	69.-
Pinball Dreams e	59.-
Super Mario Land 2 d/e	69.-

NEO GEO

Neo Geo Konsole RGB oder PAL	749.-
3 Count Bout Wrestling	399.-
Art of Fighting	329.-
Cyber Lip	149.-
Magician Lord	199.-
World Heroes 2	399.-
Fatal Fury Champ.Edit.	449.-
Samurai Shodown	449.-
Sengoku 2	369.-
Viewpoint	599.-
World Heroes 2	369.-

MEGA DRIVE

Sega CD Rom 2 d	599.-
Sega Mega Drive 2 d	199.-
50/60 hz Adaptor d	49.-
Action Replay Pro /CDX Modul d	99.-/99.-
6-Button Pad e/d	49.-
4 Player-Adaptor e/d	59.-
Ecco t.Dolphin CD d	129.-
Gunstar Heroes j/e/d	79.-/99.-/119.-
Junglestrike d	129.-
Mortal Kombat d	129.-
Ottifants d	99.-
Rocket Knight Adv. j/d	79.-/109.-
Shining Force e/d	99.-/99.-
Spiderman vs Kingpin CD e	109.-
Ultimate Soccer d	99.-
Aladdin d	109.-
FIFA Soccer d	119.-
F1 Grand Prix d	119.-
NHL Hockey 94 d	119.-
Keiou Fly.Squad CDj	129.-
Landstalker e	139.-
Joe Montana CDe	129.-
Silpheed CD e/d	129.-/99.-
Splatterhouse 3 e	119.-
Streetfighter 2 j/d	109.-/129.-
Thunderhawk e/d	129.-/119.-
WWF Royal Rumble d	129.-

SUPER NES

Super NES Powerstation d	199.-
50/60 hz Adaptor d	49.-
7th Saga e	129.-
Aero the Acrobat e	129.-
Alien 3 e/d	129.-/129.-
Asterix d	119.-
Bomberman & 5-Player-Tap e	149.-
Goof Troop e/d	129.-/119.-
GP-1 e	129.-
K.H.R.Playermanager d	129.-
Lock On e	129.-
Mortal Kombat e/d	129.-/129.-
Plok e/d	129.-/99.-
Rock´n Roll Racing e	129.-
Sunset Riders e/d	129.-/139.-
Aladdin e/d	129.-/119.-
Actraiser 2 j	189.-
Bomberman d	119.-
Empire strikes back e	179.-
Lost Vikings d	99.-
Mystic Quest d	99.-
Secret of Mana e	139.-
Streetfighter Turbo d	139.-
Striker d	129.-
T.M.N.T.Fighters d	139.-
Zombies a.m.N. d	129.-
Young Merlin e/d	129.-/139.-

3DO

Im Nov./Dez.sollen u.a.erscheinen:

Dead Hunt	129.-	Dragons Lair	129.-
John Madden	129.-	Mad Dog McC.	169.-
Mega Race	129.-	Star Trek NG	139.-
Road Rash	129.-	Out o.t.World	129.-
Total Eclipse	129.-	Twisted	129.-

Panasonics Real 3DO 1799.- incl. Crash and Burn
Konsole ist an jeden TV mit SVHS-Eingang einfach anzuschließen!

JAGUAR

Welche Spiele zum Erscheinen der Konsole fertiggestellt und lieferbar sein werden,steht noch nicht fest. Also abwarten und neueste Infos telefonisch erfragen.

Jaguar Konsole incl. Spiel voraussichtlicher Preis:699.- Wahrscheinlich ab Ende Nov. lieferbar.

GAME GEAR

TV Tuner	79.-
Land of Illusion d	79.-
Shinobi 2 d	79.-
Sonic the Hedgehog 2 d	79.-
Streets of Rage 2 d	79.-
WWF Steel Cage d	79.-
Jurassic Park d	79.-
Mortal Kombat d	89.-
Ottifanten d	79.-
Star Wars e	79.-
Sonic & Tails j	69.-

Tel.089 7605151
Tel.089 7470689
Fax.089 7698024

Versandkosten:
Postnachnahme: 10.- DM P&V + 3.- DM NN
UPSnachnahme: 10.- DM P&V + 7.- DM NN
Ausland nur Vorkasse: 12.- DM

Anmerkung: e:Englisch/d:Deutsch/j:Japan.

Inhaber:Galaxy Plexus GmbH

Händleranfragen erwünscht!

Unser Ladengeschäft befindet sich gleich beim Harras. U-Bahn & S-Bahn Haltestelle.

Wir führen außerdem: Spiele für MSDOS, Amiga und Lynx sowie Manga Videos.

... und wo sind die Mädels?

Videospiele, so heißt es, sind hauptsächlich was für Jungs. Warum eigentlich? Sind Mädels schlauer, weil sie stumpfsinniges Ballern und Prügeln kalt läßt? Oder sind sie nur zu doof, ein Joypad richtig zu halten? VIDEO GAMES ist der Sache auf den Grund gegangen. Wir jedenfalls sähen ohne die kreative Power unserer Mädels im Layout, in der Redaktionsassistenz oder als CvD ganz schön alt aus. Von links oben: Katja Milles, Conny Pflanzer, Ulli Peters, Sandra Uttendorfer, Susan Sablowski, Angelika Rottner, Marion Schwanke.

Euer Video Games Team



JOYPAD TRANSP. SN SV 334 34.95
JOYPAD TRANSP. SM SV 434 34.95



TURTLES TOURN. FIGHTERS SN 149.95
NES 94.95 SM 149.95 GB 64.95

Game Boy Titel - "RADICAL RESCUE"



STAR WARS 2 SN 139.95

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Motto der ec

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
ascii pad dA	49.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
asterix dA	119.95
battletoads in battle maniacs dA	114.95
bubsy dA	114.95
california games 2 dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
congo's caper dA	114.95
drakkhen dV	149.95
f-zero dA	44.95
fighting spirit	139.95
final fight dA	139.95
first samurai dA	129.95
lagoon dV	149.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
major title dA	139.95
mario is missing dV	139.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	149.95
pierre le chef dA	139.95
pocky & rocky dA	139.95
pop'n twinbee dA	129.95
rummenigge player manager dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker	119.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
tiny toon adventures dA	129.95
wwf royal rumble dA	139.95
zombies dA	129.95

NINTENDO GAME BOY

Titel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
nuby power pack dA	49.95
profitasche dA	29.95
solar boy US	89.95
spiel- und tragetasche dA	24.95
tragekoffer dA	19.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
choplifter 2 dA	59.95
darkwing duck dV	64.95
double dragon 3 dA	64.95
f-15 strike eagle dA	64.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
garfield labyrinth dA	69.95
home alone 2 dA	64.95
jetsons dA	74.95
joe & mac dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
mc donald land dA	69.95
mortal kombat dA	74.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
raging fighter dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
spiderman 3 dA	64.95
spot dA	54.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95
zelda - link's awekening dV	64.95

ACHTUNG!

Unser neues SUPER NINTENDO Spiel BRAWL BROTHERS können Sie auch in limitierter Auflage mit der Original BRAWL BROTHERS Telefonkarte bekommen.

BRAWL BROTHERS LIMITED EDITION gibt's nur 1.000 mal. Also greifen Sie schnell zu!

Die Auslieferung der Telefonkarten erfolgt im Januar/Februar 1994.



Auflage 1.000 St.

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
F-ZERO dA	44.95

GAME BOY

Titel	Preis
f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95
flash the dA	39.95
gargoyles quest dA	29.95
magnetic soccer dA	29.95
pitfighter dA	39.95
r-type dA	29.95
swamp thing dA	39.95

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Preis
batman - return of the joker dA	59.95
battle of olympus dA	39.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
defender of the crown dA	44.95
gauntlet 2 dA	44.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
jackie chans action kung fu dA	59.95
james bond jun. dA	59.95
killer tomatoes dA	59.95
mario bros / classic serie dA	44.95
metal gear dA	44.95
mission impossible dA	44.95
pinball / classic serie dA	44.95
roller games dA	44.95
snake's revenge dA	44.95
totally rad dA	59.95

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Titel	Preis	
1193 mystic quest legend dV	94.95	470
1193 terminator 2 arcade game dA	129.95	40
1193 the lost vikings dV	114.95	214
1193 goof troop dA	114.95	41
1193 aladdin dA	114.95	40
1193 cliffhanger dA	109.95	51
1193 jurassic park dA	139.95	209
1193 last action hero dA	109.95	50
1193 super bomberman dA	109.95	420
1293 daffy duck dA	139.95	46

GAME BOY

Titel	Preis	
1193 jurassic park dA	74.95	25
1193 bram stoker's dracula dA	64.95	24
1193 chuck rock dA	64.95	24
1193 cliffhanger dA	44.95	48
1193 gear works dA	64.95	24
1193 last action hero dA	44.95	48
1193 sensible soccer dA	44.95	48

MEGADRIVE MODUL

Titel	Preis	
1193 wwf royal rumble dA	129.95	35
1193 bram stoker's dracula dA	119.95	24
1193 cliffhanger dA	94.95	24
1193 hook dA	109.95	24
1193 last action hero dA	94.95	24
1193 ottifants dA	114.95	135
1193 puggsy dA	109.95	24
1193 sensible soccer dA	119.95	24
1193 wiz'n'liz dA	109.95	24

SEGA MEGA CD

Titel	Preis	
1193 thunderhawk dA	114.95	10
1293 jurassic park dA	94.95	5



WE'RE BACK SN 129.95



TINY TOON SN 129.95 SM 99.95
GB Teil (#) 1 64.95 - Teil (#) 2 64.95
NES #1 94.95 - #2 94.95 - CART.-W. 94.95



BRAWL BROTHERS SN (solo) 139.95
LIMIT. AUFLAGE (mit Telef.-K.) 169.95
MOTIV "BRAWL BROTHERS"

...en Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht Immer Import sein !



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL. FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

Nintendo Entertainment System

Artikel	Preis
control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
nes action set + gun + 2 games	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95
battleship dA	69.95
caveman ninja dA	94.95
darkwing duck dV	94.95
days of thunder dA	94.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
drop zone dA	94.95
flintstones dA	79.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
kirby's adventure dA	74.95
prince of persia dA	104.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
roadblasters dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
terminator 2 (judgment day) dA	109.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95
wwf steel cage challenge dA	109.95

SEGA MEGA CD

Artikel	Preis
after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
final fight dA	94.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
night trap dA	129.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
6 button joypad sg-6600 dA	49.95
action replay pro cartridge dA	129.95
arcade power stick dA	114.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
quickjoy sega-megastar sv 433 dA	49.95
rgb scart kabel mega drive 2 dA	29.95
videokabel (av/cinch) dA	24.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
abrams battle tank dA	114.95
aladdin dA	119.95
alien 3 dA	114.95
b.o.b. dA	109.95
baseball 2020 dA	109.95
bill walsh college football dA	119.95
bubsy dA	99.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
dragons fury dA	114.95
flashback dA	124.95
flintstones dA	114.95
general chaos dA	119.95
gunstar heroes dA	109.95
haunting dA	119.95
jungle strike dA	124.95
jurassic park dA	119.95
mazin wars dA	114.95
mig-29 dA	109.95
mortal kombat dA	129.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
shinobi 3 dA	109.95
street fighter 2 champ. edit. dA	139.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
ultimate soccer dA	109.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	netto 12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	netto 25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

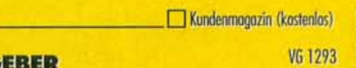
BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221/25 69 86

BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:



☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät
☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp ______ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)





AUFTRAGGEBER

VG 1293

Name ______
Straße ______
PLZ Ort ______
Telefon ______ Kreditkartenfirma ______ Verfallsdatum ______
Kunden-Nr. ______ Kreditkartennummer ______



Da brennt den armen Würmchen der Kittel: Populous 2 wartet mit wahrhaft göttlichen Features auf

Hat Sonic Spinball Chancen gegen den Flipper-Hit Dragon's Fury bzw. Devil Crash?



10

News

14

Jede Menge Wirbel um die "Wunderkonsole" 3DO. Wir leisten uns eine kritische Einschätzung des teuren Stücks.

Test

SUPER NINTENDO

MASTER SYSTEM

LYNX

MEGA DRIVE

SELECT

22

In Japan haben FM-Towns-Rechner neben NEC-Maschinen einen festen Platz in der PC-Landschaft. Jetzt gibt´s die Konsole dazu.



15

Wenn über 300 Lizenzfirmen drauflos entwickeln, gibt´s was zu sehen: erste Titel für 3DO

NES

GAME GEAR

GAME BOY

MEGA CD

Rubriken

Unter der Lupe

Tips & Tricks

120



Mein Gott, wie niedlich! Cajo Flying Squad ist eine Mischung aus Parodius und Pop´n Twinbee.

SUPER EMPIRE

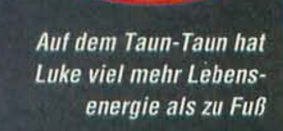
LucasArts legte sich mächtig ins Zeug und wird uns noch rechtzeitig zum Jahreswechsel den zweiten Teil der Star-Wars-Trilogie bescheren.

Mit der Vernichtung des Todessterns in *Star Wars* erlitten die imperialen Mächte einen herben Rückschlag. Die Rebellen zogen sich auf den Eisplaneten Hoth zurück. Doch Darth Vader läßt nichts unversucht, um den neuen Stützpunkt zu finden. Eine seiner Sonden landet schließlich auf Hoth...

Im ersten Level von *Super Empire Strikes Back* patrouilliert Luke Skywalker zu Fuß oder auf seinem Taun-Taun durch die schneeverwehten Berge, um imperiale Aktivitäten rechtzeitig zu erspähen. Allerlei frostige Bewohner der Eiswüste machen ihm dabei das Leben schwer. Nachdem er aus der Höhle eines riesigen Wampa fliehen kann, begibt er sich auf den Rückweg zur Rebellenbasis. Dort mischt er kräftig im Kampf gegen die angreifenden imperialen Truppen mit. In einem wunderschönen 3-D-Level kämpft er mit seinem Snowspeeder gegen Sturmtruppen, Droiden und sogar AT-ATs, die er wie im Film mit einem Stolperseil zu Fall bringen muß. Zum ersten Mal sind die Mode-7-Grafiken hügelig. Ansonsten erinnert der Level stark an die Jawa- und X-Wing-Szenen aus *Super Star Wars*. Han Solo versucht inzwischen in der Basis sein Raumschiff, den "Rasenden Falken", zu erreichen, bevor Darth Vaders Sturmtruppen alles überrennen. Auch Luke will sich und R2D2 in Sicherheit zu bringen. Er macht sich auf den Weg nach Dagobah, um seine Ausbildung bei Yoda zu beginnen. Han Solo ist derweil bei seiner Flucht mit dem Rasenden Falken in einem Asteroidenfeld gelandet. Um in den Hyperraum springen zu können, muß er in schönster Wing-Commander-Manier alle Tie-Jäger in der Umgebung beseitigen. Luke kämpft sich inzwischen auf der Suche nach dem alten Jedi-Meister durch die unmenschlichen Dschungel Dagobahs. Nachdem er ihn gefunden hat und seine Ausbildung beendet, steht ihm *endlich* die Macht zur Verfügung. Er



Der Endgegner auf Dagobah ist dieser riesige Krötofant. Haut Ihm zuerst die Augen weg, dann macht ihn fertig



Auf dem Taun-Taun hat Luke viel mehr Lebensenergie als zu Fuß





Darth Vader kann es gar nicht packen, wenn Chewis auf den Teppich kacken

BACK STRIKES

Im Asteroidenfeld trefft Ihr auf Tie-Jäger und Felsbrocken

Oben: Boß mit Mundgeruch. Rechts: Animierte Sequenzen verbinden die einzelnen Level

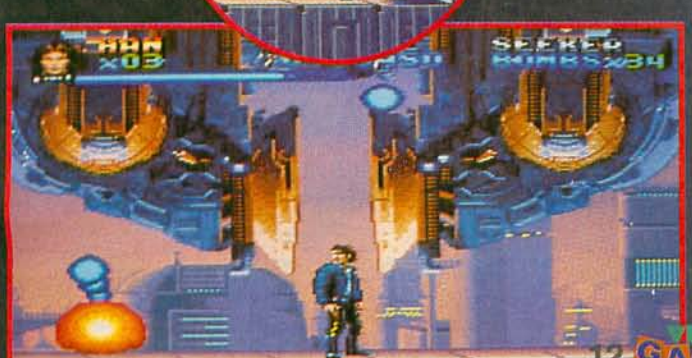
kann sein Laserschwert als Bumerang benutzen, Feinde einfrieren, die Zeit kontrollieren und vieles mehr. Han Solo, Prinzessin Leia, Chewbacca und C3PO sind inzwischen in der Wolkenstadt Bespin eingetroffen. Han macht sich auf die Suche nach seinem "alten Kumpel" Lando Calrissian. Der übergibt ihn jedoch direkt an die imperialen Truppen. Als Chewbacca durchforstet Ihr die Schrotthalden der Stadt nach den Überresten von C3PO. Han wird von Darth Vader eingefroren und an Boba Fett übergeben. Luke ist auf dem Weg, um seine Freunde zu retten. Im vielleicht schönsten Level des ganzen Spiels fliegt er in einer 3-D-Wolken-Landschaft auf Bespin zu. Ihr könnt unter der Wolkendecke durchfliegen, um angreifenden imperialen Kräften auszuweichen. Nachdem sich Luke durch die halbe Stadt gekämpft hat, kommt es zur unausweichlichen Auseinandersetzung mit Darth Vader. *Super Empire Strikes Back* ist zum größten Teil ein reines Action--Jump'n'-Run-Spiel mit ausgezeichneter Grafik und ungewöhnlich langen und schwierigen Spielabschnitten. An verschiedenen Stellen liegen Extras bereit, mit denen Ihr einen Schutzschild aufbauen, Eure Waffenpower erhöhen oder Eure Lebensenergie regenerieren könnt. Die Macht gibt Euch zudem einige interessante ungewöhnliche Optionen. Die wenigen 3-D-Level bieten sehr schnelle, detaillierte Grafik und neue Ideen. Nach einigenSpielabschnitten gibt es animierte Zwischensequenzen zu bewundern. Das Spiel hält sich grafisch und musikalisch eng an das Filmvorbild. Endlich gibt es auch ein Paßwort-Feature, ohne das dieses sehr schwierige Spiel wohl kaum zu schaffen wäre. In den USA wird *Super Empire Strikes Back* noch vor Weihnachten erscheinen. In Deutschland müßt Ihr Euch noch bis Januar gedulden. Doch dann schlägt Darth Vader eiskalt zu. *reza/rz*

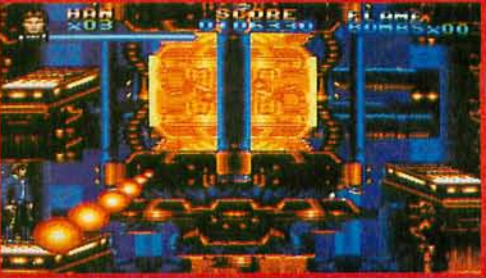
Darth Vader: Ätsch Bätsch, meiner ist länger!

Han Solo und die Kessler-Zwillinge bei Dieter-Thomas Heck (rechts oben) in der Hitparade



Der beeindruckende Anflug auf die Wolkenstadt





Ein Reaktor als Endgegner? Öfter mal was Neues.

Panasonic 3DO

Obwohl das 3DO "nur" eine 32-Bit-Konsole und mit 700 Dollar alles andere als preiswert ist, wird das Gerät als chancenreicher Future-Kandidat im Multimediakarussell gehandelt.

Über 300 Lizenznehmer schon zum Marktstart sind alles andere als ein Pappenstiel. Da läßt man sich doch gerne zu optimis-tischen Zukunftsprognosen hinreißen. Um so beeindruckender, wenn sich neben namhaften Elektronikgiganten (Matsushita: Panasonic/Technics und Sanyo) und den mächtigsten Medien- und Kommunikationskonzernen der Welt (Time-Warner, AT&T, MCA) fast die gesamte Creme der Spiele-Industrie aufgemacht hat, um dem Wunderkind möglichst früh gute Software in die Wiege zu legen und ein gesundes Wachstum zu garantieren. Bei soviel Familiensinn wird natürlich eines klar: Man möchte am liebsten einen neuen Standard etablieren, und zwar möglichst weit weg vom Würgegriff eines Giganten wie Nintendo.

Viele angekündigte 3DO-Programme sind Umsetzungen bereits erfolgreicher Computerspiele, die aufgrund mangelnder Hardwarevoraussetzungen den Weg auf die Spielkonsolen noch nicht gefunden haben. Origin startet z. B. *Super Wing Commander*, Bullfrog bringt *Syndicate*, Spectrum Holobyte schickt *Star Trek: Next Generation* ins Rennen und Readysoft hetzt einmal mehr den armen Dirk durch *Dragon's Lair*. Unter den Lizenznehmern tummeln sich klangvolle Namen wie Access, Activision, Broderbund, Core Design, Domark, Dynamix, Interplay, Maxis, Mindscape, Ocean, Siera On Line, Virgin Games und die Westwood Studios. Über fertige Spiele werden wir Euch regelmäßig informieren.

Im Vergleich zu den 16-Bit-Systemen Super Nintendo und Mega Drive bzw. Mega CD ist die theoretische Leistungsfähigkeit des 3DO natürlich beeindruckend. Doch im Clinch mit den Zukunftsprojekten der Konkurrenz schneidet der 3DO Interactive Multiplayer eher bescheiden ab. Vor allem beim Preis runzelt sich so manche Stirn. Sicherlich ist noch jede Menge Toleranz nach unten drin, doch mit derzeit 700 Dollar (!) ist das Gerät nur eines: viel zu teuer. Deutsche Freaks schaufeln noch zusätzlich Kohle für Einfuhr und Mehrwertsteuer nach und sind kaum unter 1700 Mark dabei. Ein offizieller Marktstart für Deutschland ist nicht vor Mitte '94 drin. Bis dann rückt die Konkurrenz garantiert gewaltig auf. Zwar ist das 3DO mit Modemport und dem geplanten "Digital Decoder" bestens für die ISDN- oder ATM-Zukunft gewappnet, doch solange es kein leistungsfähiges Datennetz gibt, wird es eben auch kein interaktives Fernsehen geben, keine Pay-TV-Spielesender, noch nicht einmal Spielen im Netzwerk. Solange wird das Gerät nirgends auf der Welt mehr oder weniger sein als



Das erste fertige 3DO-Rennspiel Crash'n Burn protzt mit beeindruckender Grafik. Sound und Spielbarkeit rechtfertigen aber keineswegs den hohen Preis der neuen Hardware.



(nur) eine Spielkonsole. Basta. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß sich mit dem 3DO Musik-CDs abspielen lassen (was mittlerweile ohnehin jedes CD-System bietet), daß sich Photo-CDs betrachten lassen (wo Kodak deutlichen Vorsprung hat) oder daß auch Zugriff auf CD-ROM-Datenbanken und -Lexika besteht (was nur Leute interessiert, die sowieso schon einen Computer dafür besitzen). Schon interessanter wird die Geschichte durch MPEG-Video-CDs (Anwendungen gibt's noch wenige) oder ein optionales MIDI-Interface (Musiker setzen derzeit auf spottbillige Ataris oder PCs bzw. Macs). Was vielleicht so klingt, als wollten wir die tollen Perspektiven des 3DO miesmachen, soll vielmehr klar herausstellen, daß es außer dem Kernprodukt Spiele derzeit keine zwingenden Argumente für das teure Gerät gibt. Dramatischer formuliert: Im 3DO steckt weit mehr innovatives Potential, als heute und jetzt sinnvoll ist. Den Preis für die Vision der schönen neuen Welt soll der Kunde aber bitte sofort auf den Tresen blättern. Wird er aber nicht! Atari z.B. plant mit dem Jaguar bei weitem nicht so langfristig: Man drückt den Preis mit allen Mitteln knapp unter die magische 500-Mark-Grenze und bietet trotzdem tolle Hardwareleistung. Atari hat keinerlei hochfliegenden Multimediavisionen, sondern will "lediglich" eine gute Spielkonsole anbieten. Dummerweise hat Atari ein ganz anderes Problem: Mehr als zehnmal weniger Lizenzpartner als die 3DO-Company, nicht halb soviel Präsentationstalent und außerdem einen ruinierten Ruf. Abschließend betrachtet, ist es unserer Meinung nach viel zu früh, als Käufer mit dem 3DO zu liebäugeln, vor allem in Deutschland. Zumindest das ist ja schließlich auch die Meinung der 3DO-Company. *hu*



Jede Menge Vorschußlorbeeren: Panasonic 3DO

Neue Konsolenhardware im Überblick

Gerät	Project R.	Saturn	Jaguar	3DO	Amiga CD32	Super NES	Mega Drive
Hersteller	Nintendo/Silicon Graphics	Sega	Atari	3DO/Panasonic	Commodore	Nintendo	Sega
geplant für	Mitte '95	Ende '94	Ende '93	fertig	fertig	fertig	fertig
Preis ca.	k. A.	k. A.	ca. 500 DM	ca. 1700 DM	ca. 700 DM	ca. 190	ca. 200
Datenträger	CD evtl. Module	CD evtl. Module	Module CD geplant	nur CD	nur CD	Module CD gestorben	Module CD optional
Systembus	64 Bit	32 Bit	64 Bit	32 Bit	32 Bit	16 Bit	16 Bit
Buskapazität	k. A.	k. A.	106,4 MByte/s	50 MByte/s	20 MByte/s	5 MByte/s	5 MByte/s
Farben	16,7 Mio.	4096 aus 16,7 Mio.	16,7 Mio.	262.144 aus 16,7 Mio.	32.768 aus 16,7 Mio.	256	64
True Color	Ja	Nein	Ja (32 Bit)	Ja (24 Bit)	Nein	Nein	Nein
Auflösung grafisch	k. A.	320 x 224	768 x 576	640 x 480	800 x 600 bzw. 320 x 200	512 x 448	320 x 224
Prozessoren	k. A.	Hitachi RISC-CPU, 6 Subsystemprozessoren	GPU, DSP, Objektproz. Blitter, MC68000	Risc Arm60, DSP, 2 Blitter	MC68020 AGA-Chips. 2 Beschl.	65C816 DSP	MC68000 Z80
Rechenpower in MIPS	>100	ca. 80	ca. 55	ca. 25	ca. 3	ca. 1	ca. 1
16-Bit-Stereo-Sound (CD)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein (mit CD Ja)
Hardware für 3-D-Objekte	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Objektprozessor	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Scrolling-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Sprite-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Zoom/Rotations-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein
Rendering/-Animationsgeschw. in Pixeln/s	k. A.	k. A.	>850 Mio.	64 Mio.	5 Mio.	1 Mio.	1 Mio.

Wichtig: Alle Angaben sind ohne Gewähr, da wir Informationen in dieser Übersicht z. T. nicht direkt vom Hersteller haben. "Project Reality" und "Sega Saturn" sind Arbeitstitel, die fertigen Geräte heißen sicher anders. Importgeräte und deren Zusätze haben wir nicht in die Tabelle aufgenommen: Neo Geo, PC Engine etc. sowie das SNK-CD-ROM, das für Mai '94 in Japan angekündigt ist, die Hudson 32-Bit "Iron Man"-Konsole, Fujitsu Marty FM Towns. Das Philips-CDi ist abgesetzt, ein neues Gerät in Entwicklung.

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos





Die ... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielreihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-87791-500-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–





WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-87791-371-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-87791-359-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels" (PC), hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-508-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga
Rainer Babiel
Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-87791-472-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



Die X-Wing-Piloten-Power
für PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

ATARI JAGUAR™

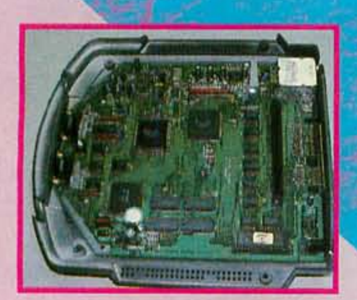
Gerüchte um Ataris revolutionäre Spielkonsole Jaguar kursieren schon seit über einem Jahr. Jetzt wird das Gerät endlich spruchreif.

Vergleicht man Nintendo-Statements zum Project Reality und Atari-Aussagen zum Jaguar, drängt sich die Vermutung auf, es müsse sich da um etwas sehr ähnliches handeln: "Wir definieren den Begriff Videospiel neu. Der Spieler der Zukunft ist Teil seines Spiels." Während sich Ataris Falcon-Computer gerade am Markt blamierte, bastelte man in Sunnyvale längst an etwas völlig anderem. Der Jaguar ist eine reinrassige Spielkonsole und von keinem Gerät abgeleitet, wie z.B. das CD[32] von Amiga 1200 bzw. CDTV. Bei allen Fehlern, die Atari sich in den letzten Jahren geleistet hat, eins muß man den Kaliforniern lassen: Sie können Hardware designen. Ein Blick ins aufgeräumte Innere der superkompakten Edel-Spielkonsole zeigt kaum mehr als die beiden hochintegrierten Custom-Chips "Tom & Jerry" in flacher SMD-Technik, ein paar Schlußwiderstände, ein paar Treiberbausteine, Ende.

Die fünf Prozessoren (General Processing Unit GPU, Digital Signal Processor DSP, Object Processor, Blitter und 68000) sind komplett integriert. Doch fangen wir von vorne an. Der Jaguar ist eine 64-Bit-Konsole auf Cartridge-Basis. Die 64 Bit beziehen sich auf die Breite des Systembusses (106,4 MByte/s). Salopp formuliert: Diese Kiste schaufelt schneller Daten zwischen den einzelnen Prozessoren und Schnittstellen hin- und her als jede andere Konsole auf dem Markt. Das Grundgerät mit einem Joypad und einem Spiel wird 499 Mark kosten. Ein CD-Laufwerk soll es – nach der Markteinführung – für unter 100 Mark extra geben. Atari: "Es ist noch viel zu früh für ein reinrassiges CD-Gerät. Sie haben zwei Möglichkeiten: Ein billiges CD-Laufwerk ist entsetzlich langsam. Bauen Sie ein schnelles ein, wird die Konsole viel zu teuer." Die Module fassen maximal 48 MBit ungepackter Daten. Mit einem speziellen Kom-

Kritisch kommentiert

Zweifellos, der Jaguar ist ein feines Gerät: ausgereiftes Design - rein äußerlich und vom Innenleben. Außerdem ist er wirklich preiswert. Trotzdem ist sein Erfolg alles andere als sicher: Ohne tolle Spiele floppt die beste Hardware, tolle Grafik macht noch kein gutes Spiel. Atari hat es sich in den letzten Jahren systematisch mit zahlreichen großen Entwicklern verdorben. Es wird schwer für Atari werden, potente Softwarehäuser davon zu überzeugen, daß nun Knall auf Fall alles anders sein soll. Modulentwicklung für ein derart leistungsfähiges System ist extrem aufwendig und teuer. Konami und Konsorten werden es sich dreimal überlegen, ob sie in Nintendo-Erzfeind *Atari* investieren oder lieber auf sichere Einnahmen aus dem Lizenzgeschäft mit den Japanern setzen. Das Modulkonzept mit optionalem CD-ROM könnte sich als Schuß ins Knie erweisen: Jeder Entwickler braucht seine Zeit, bis er ein Gerät wirklich ausreizen kann. Doch kaum hat er sich an Jaguar-Module angepaßt, muß er neu beginnen und auf CD umstellen. *Weiterhin* hat Atari seinen Ruf bei vielen großen Kauf- und Versandhäusern ruiniert und die *einst* so treuen Fachhändler scharenweise verprellt. So könnte zum Software- auch noch ein Vertriebsproblem hinzukommen.



primierungs-Algorithmus will Atari bis zu 400 MBit (!) darauf unterbringen. Auf eine CD passen rund 550 MByte, also 4400 MBit, immer noch mehr als zehnmal soviel. Mit dem ComLynx-Kabel lassen sich mehrere Jaguars zusammenschließen. An die sog. Enhanced-Controller-Ports lassen sich zwei Joypads bzw. diverse analoge und digitale Steuergeräte anschließen: Lichtpistolen, Joysticks, auch eine Maus oder Tastatur. Mitgeliefert wird ein Joypad, das ein wenig an die Intellivision-Boards erinnert: Sieht aus, als habe man ein Sega-Joypad mit

Jaguar-Lizenzpartner *

Anco Software Ltd.
Maxis Software
Telegames Beyond
Games Inc.
Microids
Tiertex Ltd.
Dimension Technologies
Midnight Software Inc.
Titus
Eurosoft
Ocean Software Ltd.
Tradewest
High Voltage Software
Rebellion Software Ltd.
Trimark Interactive
Krisalis Software Ltd.
Retour 2048
U.S. Gold Ltd.
Loriciel S.A.
Silmarils

* bei Redaktionsschluß bekannt.

drei Feuerknöpfen und Steuerkreuz mit einer Fernbedienung gekreuzt. Das Ganze liegt etwas klobig in der Hand und ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Viel wichtiger als als die nackten technischen Daten sind die Spiele, die schon zu sehen waren. Wir beschränken uns daher auf eine Übersichtstabelle und zeigen lieber noch einige Bilder von geplanten Titeln. Ein ausführlicher Test folgt natürlich, sobald wir die Maschine zerpflücken dürfen! *hu*

Crescent Galaxy

Hartes Horizontalscroller-Ballerspiel mit sagenhaften gerenderten Landschaften und phantastischen Gegnern in 3-D-Texture-Mapping. Ziemlich schnelle Action. Erster Härtetest für das Jaguar-Joypad.


Raiden

Cybermorph

Mit einem 3-D-Vektorgrafik-Schiff fliegt Ihr über eine surreale Planetenoberfläche, um diverse Objekte einzusammeln. Mischung aus *Starglider* und *Starwing*. Ein erster Blick auf die frühe Version zeigte extrem schnelle Vektorgrafik und weiche Steuerung.

Evolution: Dino Dudes

Ist eine Mischung aus *Lemmings*, *Dinolympics* und *Humans*. Über 80 Levels müßt Ihr in diesem Plattform-Puzzlespiel lösen. Ihr müßt Euch vor riesigen fleischfressenden Dinos in Schutz bringen, Waffen erfinden und anwenden etc.


Crescent Galaxy

Checkered Flag 2

Ultraschnelles 3-D-Vektorrennspiel. Mischung aus Virtual Racing (Sega) und Trax FX (Nintendo). Ihr könnt quer durch die Pampa brettern, wenden, einfach alles. Hier dreht der Jaguar auf.


Checkered Flag 2

Alien vs. Predator

Ist ein spannendes 3-D-Action-Adventure. Mischung aus *Castle Wolfenstein 3D* (PC), *Doom* (PC) oder den 3-D-Sequenzen aus Oceans *Jurassic Park* (Super Nintendo). Auch ohne Maus problemlos zu steuern. Mit Gegnern, die zum Schreien echt aussehen!


Crescent Galaxy

Alien vs. Predator


Evolution: Dino Dudes



Raiden

In der Umsetzung des Vertikalscroller-Automaten fliegt Ihr über Feindgebiet, zerstört Panzer und Flugzeuge, weicht gegnerischem Feuer und anfliegenden Raketen aus.



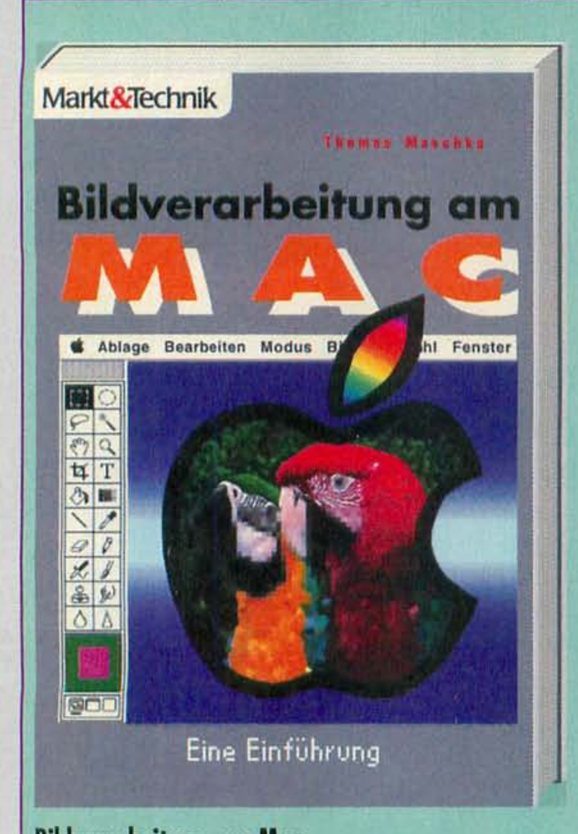

Tiny Toon Adventures

Farbenfrohes Plattformspiel mit den berühmten Warner-Comichelden. Buster Bunny, Babs Bunny, Pluck & Duck sind hüpfend unterwegs, um den Planeten Aurica zu retten. Das Spiel selbst *kommt allerdings* nicht von der Hitfabrik Konami.

Computerbücher

Neu und aktuell

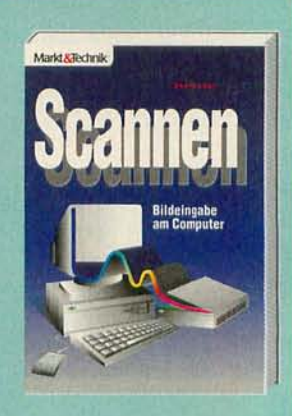
Ein Muß für Kreative!



Bildverarbeitung am Mac
Thomas Maschke
Die Bildbearbeitung am Computer (Electronic Imaging) ist seit Jahren ein zentrales Thema für Apple-Macintosh-Anwender. Trotzdem herrscht sehr oft Unklarheit über Techniken, Möglichkeiten und Grenzen dieses Verfahrens.
In diesem Buch erfahren Sie alles, was Sie über die Grundlagen der Bildverarbeitung wissen müssen. Sie lernen, wie Illustrationen, Fotos und Bilder in den Mac eingelesen und dort professionell bearbeitet werden. Darüber hinaus beschreibt der Autor auch alle Möglichkeiten der Bildausgabe. Die bei der Bildbearbeitung zum Einsatz kommenden Geräte (Scanner, Still-Video, CD-ROM) werden mit ihren Vor- und Nachteilen behandelt. Ebenso ausführlich stellt das Buch die Themen Bilderstellung und Bildverarbeitung am Macintosh (z. B. Mal-, Zeichen-, CAD-, Renderingprogramme) sowie die Ausgabe der Bilddaten (z. B. Drucker, Diabelichter, Belichtungsstudios) dar. Im Anhang finden Sie außerdem ein ausführliches Kapitel zur Behebung von Fehlern.
1993, 184 Seiten, ISBN 3-87791-575-2, DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–



Der PC – Ihr Fotolabor
Heico Neumeyer
Sie lernen, wie Sie Bilder digital speichern und auf dem PC mit Bildbearbeitungssoftware sowie Grafik- und Präsentationsprogrammen weiterbearbeiten. Das hochwertige, farbige Buch ist ein Muß für alle, die sich professionell mit dem Thema Bildbearbeitung befassen.
1993, 176 Seiten
ISBN 3-87791-573-6
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–



Scannen
Heiner Henninges
Alle Scanner-Typen und die verfügbare Software im Überblick. Rasterweiten und -winkel, Farbtiefen und Farbräume werden ebenso erklärt wie additive und subtraktive Farbmodelle. Zudem alles über Datenformate sowie die Schrifterkennung und Archivierung von Textvorlagen.
1993, ca. 170 Seiten
ISBN 3-87791-580-9
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–



Frage&Antwort für Windows – Das Kompendium
Udo Schmidt
Sie arbeiten sich in eine Übungsfirma ein und lernen so alle Funktionen von F&A kennen. Sie erfahren alles Wichtige über die Datenbank, Datenbankabfragen und Electronic Mail. Mit der Textverarbeitung erstellen Sie Listen. Mit Beispieldiskette.
1993, ca. 700 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-445-4
DM 79,–, sFr 74,–, öS 616,–





Harvard Graphics für Windows 2.0 – Das Kompendium
Andreas Wegen
Zum Einstieg erproben Sie die Strategien zur Präsentationserstellung anhand eines Beispiels. Anschließend vertiefen Sie nach Ihren Bedürfnissen einzelne Themengebiete. Schnelle Hilfe bieten das Referenz- und Stichwortverzeichnis.
1993, ca. 600 Seiten
ISBN 3-87791-540-X
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–



Novell NetWare 4.0 – Das Kompendium
Birgit Smadja
Dieser Leitfaden enthält alles, um Novell NetWare fachgerecht zu benutzen, zu betreuen und zu installieren. Von der Verkabelung, der Netzwerkkarten-Einstellung und Arbeitsplatzinstallation über Tips zur Verzeichnisorganisation und Rechtevergabe bis zu File-Server-Installation, Upgrade, Druckerorganisation und Fehlersuche.
1993, ca. 650 Seiten
ISBN 3-87791-487-X
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–



Das DFÜ-Kompendium
Christian Caroli
Alles Wissen, das Sie im Umgang mit DFÜ benötigen, praxisnah vermittelt! Welches ist das richtige Modem, wie ist es aufgebaut, wie arbeitet man mit Mailboxen, was ist ein Point, wie kann man die Telefonrechnung klein halten usw.
1993, ca. 400 Seiten
ISBN 3-87791-519-1
DM 49,–, sFr 46,–, öS 382,–



Mailbox-Führer '94
B. Hurth/O. Szigan/T. Linke
Berücksichtigt die 150 Boxen, die seit mindestens 1 Jahr existieren, 24 Stunden on line sind und durch ihre Leistung überzeugen. Grundlegendes über DFÜ rundet die Information ab.
1993, ca. 250 Seiten
ISBN 3-87791-511-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

*unverbindliche Preisempfehlung

Marty FM Towns

Die japanische Importkonsole Marty FM Towns wird – genauso wie die Exoten PC Engine oder Neo Geo – nie offiziell in Deutschland erscheinen. Lohnt sich die Anschaffung trotzdem?

Das Marty FM Towns ist eine abgespeckte Version der in Japan populären FM-Towns-Computer von Fujitsu

Ohne zusätzlichen Trafo und einen Schuko-Adapter könnt Ihr das Marty nicht am 220 V-Stromnetz betreiben

S-Video-Anschluß an der Geräterückseite mit Cinch-Buchsen

Tastaturanschluß und Floppyschacht an der rechten Geräteseite verraten einen verkappten Computer im Konsolengewand. Unten: ein kompletter FM-Towns-Compi.

Wer sich mit reiner Importhardware einläßt, wird schnell feststellen, daß da alles anders ist. Anschlußkabel, Spiele und Zubehör gibt's nicht im Kaufhaus um die Ecke, sondern meist nur bei den wenigen Fachhändlern, die sich zum Import des Exoten entschlossen haben. Beim Marty fangen die Probleme bereits bei der Stromversorgung an: Das japanische Stromnetz arbeitet mit 50/60 Hz Wechselstrom und 100 Volt. Zum Test erhielten wir einen monströsen Transformator (Voltcraft) nebst passendem Steckdosen-Konverter. Zum erweiterten Lieferumfang gehört außerdem ein Scart-Kabel mit S-Video-Stecker. Ganz billig ist der Spaß natürlich nicht. Der genaue Preis dürfte je nach Importanbieter stark variieren, unser Testgerät stammt vom Hamburger Versender New Point (Tel. 040/7890108). Daß die Anleitung des Fujitsu-Geräts in Japan gedruckt wurde, dürften auch einfache Naturen auf Anhieb erkennen: Nur anhand der erläuternden Bildchen läßt sich erahnen, worum es geht. Einen englischen Teil gibt's nicht. Wie exotisch das Gerät wirklich ist, stellt Ihr fest, sobald Ihr ein wenig mehr über die FM-Towns-Serie wißt: Fujitsu verkauft ausschließlich in Japan eine Computerserie, die wie größere Apples oder Amigas eine 68030er-CPU von Motorola besitzen. Für diese Geräte gibt's eine Reihe toller Adventures, Rollenspiele und Anwendersoftware – natürlich ausschließlich in japanischen Schriftzeichen und mit japanischem Betriebssystem. Ähnlich wie das Amiga CD32 eine Vereinfachung des Amiga 1200 ist, stellt die 32-Bit-Konsole Marty FM Towns eine – immer noch sehr aufwendige – Vereinfachung dieser Computerserie dar. Überbleibsel sind beispielsweise der Tastaturanschluß und das integrierte Floppylaufwerk. Über das Floppy steht theoretisch die gesamte Softwarepalette der FM-Towns-Serie auch für die Marty-Konsole zur Verfügung. Allein Koei bietet über 20 tolle Adventures für FM-Towns-Maschinen an. Wer kein Japanisch kann, sollte das aber gleich wieder vergessen. Die Maus zum Gerät oder irgendwelche Spieldisketten konnten wir in Deutschland bis jetzt nicht sichten – macht ja auch wenig Sinn, denn wer spielt hier schon Rollenspiel-Adventures mit japanischen Texten! Genauso wie beim Sega Mega CD, dem Amiga CD32 oder Panasonic 3DO könnt Ihr mit dem Marty FM Towns neben Spiele-CDs auch Audio-CDs abspielen (auch hier wieder nur über Joypad und Monitor) sowie gemischte Grafik- und Sound-CDs. Außerdem bietet die interne Software eine Karaoke-Funktion, die den Gesang aus beliebigen Musikstücken wegfiltert.



Ein Großteil der Software eignet sich wie gesagt überhaupt nicht für Europa. Übrig bleiben nur Titel, die Ihr auch ohne Japanisch spielen könnt. Zwei stellen wir vor. Auf einer der mitgelieferten Silberscheiben findet sich eine Umsetzung des Arcade-Klassikers **Splatterhouse**. Für alle, die die Story noch nicht kennen: Ein Rudel Monster entschließt sich, eine Party zu geben. Da trotz intensiver Promotion kein menschliches Frischfleisch erscheint, schwärmen die Mutanten aus und schleppen das erstbeste Mädchen ab, das ihnen in die fauligen Hände fällt. Dessen Freund erinnert sich an eine mystische Maske. Einmal aufgesetzt, verwandelt ihn das Ding in ein Monster. So dringt er in den Vorhof der Hölle ein und drischt mit Hackebeil und Machete auf die Ghouls ein. An schleimigen Gegnern stellen sich alienartige Parasiten vor, verweste Kettensägenmonster sowie Eure eigenen Spiegelbilder, die im Spiegelkabinett aus den Scheiben springen. Die Version enthält alle Details des Automaten-Vorbilds.

In der zweiten CD, **Microcosm** von Psygnosis, spielt Blut ebenfalls eine nicht unwichtige Rolle: Eine fremde Macht hat Euren Körper verseucht, so daß Eure Lebenserwartung nun in etwa im Bereich eines Normalsterblichen liegt, der Zangief angepöbelt hat: wenige Stunden im Krankenhaus. Als letzte Möglichkeit bleibt Euch ein medizinischer Versuch à la *Die Reise ins Ich*: Ein verkleinertes Rettungsteam in laserbestücktem Kampfschiff wird Euch injiziert. Trotz minutenlanger pompöser Intro-Bilder in Realfilmqualität hinterläßt das eigentliche Spiel einen faden Nachgeschmack. Ihr flitzt in Venen umher und ballert auf Virus-Formationen, die sich nie wesentlich ändern. Die Explosion nach Eurem Ableben ist dagegen sehenswert: Ihr beobachtet den Kommandanten bei seinen verzweifelten Rettungsversuchen im Innern des Schiffs, das schließlich in einer gewaltigen Detonation in seine atomaren Einzelteile zerlegt wird. Bedenkt man Aufwand und Preis, bis das Marty FM Towns einsatzbereit am heimischen Monitor hängt, berücksichtigt man die verfügbaren Spiele und denkt gleichzeitig an die zahlreichen Konkurrenzkonzepte von CD-Konsolen, bleibt nur *eine* Bewertung des Geräts: Nur empfehlenswert für finanzkräftige Freaks mit fortgeschrittenen (Japanisch)Kenntnissen! hu/rk



Splatterhouse: Brutaler Blutrausch, auch ohne Japanisch spielbar



Das aufwendige Grafikspektakel Microcosm von Psygnosis gibt´s für fast jede neue Konsolenhardware. Leider täuscht die opulente Grafik nicht über den bescheidenen Spielspaß hinweg.



Die Reise ins Ich: fraktalgenerierte organische Landschaften

SONY IMAGESOFT dreht auf

Wer Sony nur als Unterhaltungsgigant in Sachen Hifi-Stereo kennt (ich sage nur Walkman), der wird eines Besseren belehrt: Die Softwareabteilung des Japano-Multis ist bei Sony-Music in Frankfurt untergeschlüpft und bastelt fleißig an interessanten Spiele-Highlights

Skyblazer

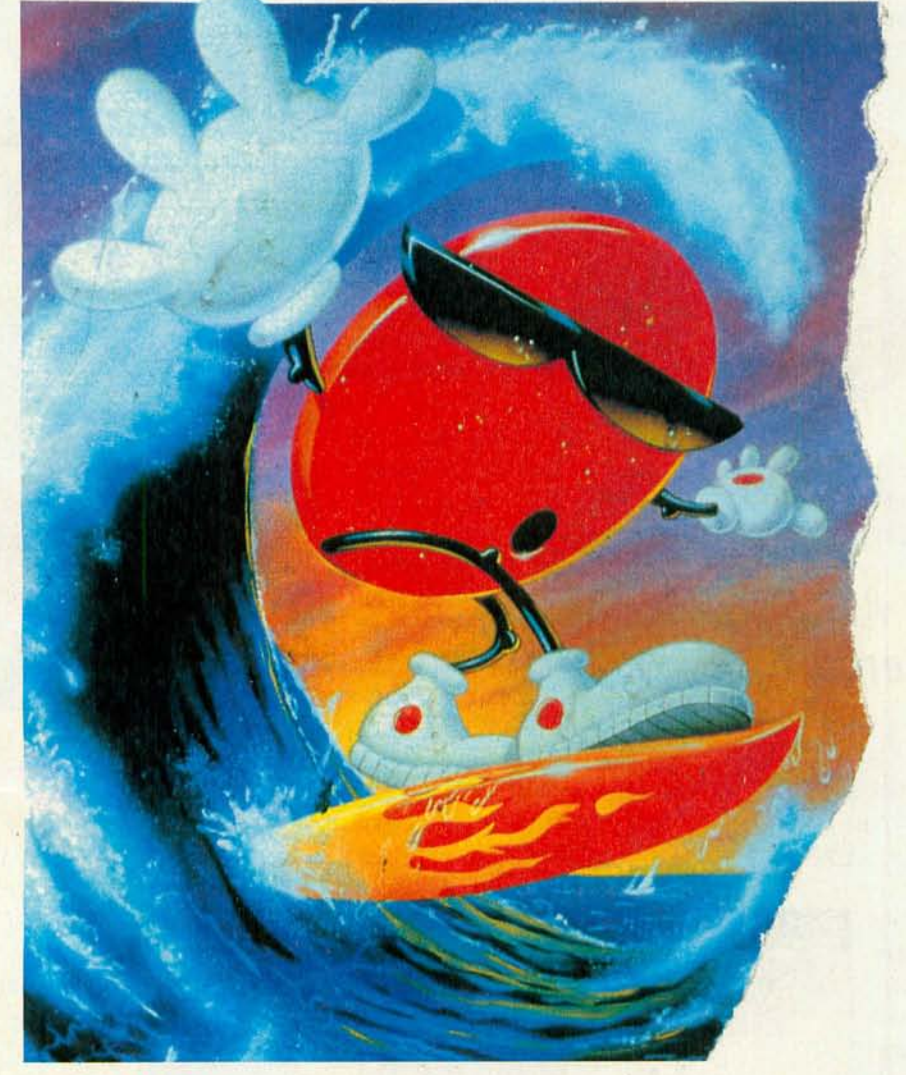
In der ersten (und derzeit besten) Neuerscheinung begleitet Ihr einen Zauberlehrling auf seinem Weg durch eine Unmenge unheilvoller Stages auf dem Weg zur Festung des Dämonenfürsten. Anfangs verfügt Ihr lediglich über zwei Kicks, die jedem *Street Fighter*-Sparringspartner die Lachtränen ins Gesicht treiben würden sowie einen Energiewall als magisches Hilfsmittel. Für jeden Boß, der nach Eurem Einwirken klein beigibt, erhaltet Ihr eine weitere magische Waffe: Unter den insgesamt acht Power-Extras tummeln sich Blitze, Feuerbälle sowie Erste-Hilfe-Kästen, die Eure Lebensenergie wiederherstellen. Ihr könnt Euch aber auch in einen flammenden Phoenix verwandeln (unbedingt notwendig, um das Panzerschild des vorletzten Endgegners bersten zu lassen). Die Zauberhelferlinge verweigern aber ihren Einsatz beharrlich, wenn Eure Magieleiste denselben Inhalt hat wie ein Kühlschrank nach E.Hondas Besuch: Leer. Anfangs seid Ihr mit vier Magieeinheiten ausgestattet, die Ihr auf maximal acht aufstockt. Jede magische Spielerei verschlingt dann ein bis zwei Stück davon: Ihr solltet mit den Dingern sorgsam umgehen. Macht Ihr den herumstreunenden Monstern klar, wer der Herr im himmlischen Haus ist, erhaltet Ihr Diamanten, die Ihr in 100er Serien gegen Extraleben eintauscht. Während des Spiels bewegt Ihr Euch auf Landkarte à la *Super Mario World* vorwärts und müßt jeden der eingezeichneten Punkte erforschen, wollt Ihr alle Zauber-Utensilien ergattern. Dabei gestaltet sich Euer Abenteuer abwechslungsreich wie selten: Ihr müßt rotierende Türme mit seitlichen Eingängen wie in *Super Ghouls'n'Ghosts* (SNES) erklimmen, 3-D-Bonus-Stages à la *Sonic* durchfliegen, Euch durch Baumwipfel und Riesenzecken kämpfen und Levels voller wandernder Decken und Wände (siehe *Castlevania 4*) überleben. Der 3-D-Chip des Super Nintendo leistet vor allem bei den riesigen Endgegnern ganze Arbeit. Ein winziger Motz vergrößert sich nach jedem Treffer langsam von Ameisengröße auf ein Ausmaß, das selbst King Kong zum Reißausnehmen bewegen würde. Baut Ihr Mist und müßt die Radieschen von unten betrachten, müßt Ihr das oberschlaue Gelabere eines weisen Magiers über Euch ergehen lassen, der Euch das Passwort erst nach einem Monolog verrät, der selbst Macbeth (Shakespeare) vor Neid erblassen ließe. Damit dieses exzellente Jump'n'Run an unserem Classic-Prädikat vor-

Riesige bewegte Wände wie in Castlevania 4 schränken den Helden in seiner Bewegungsvielfalt ein

Der Drachenendgegner auf dem rotierenden Dominostein nutzt den 3-D-Chip des SNES aus

Erreicht Ihr ein Levelende oder gebt den Löffel ab, müßt Ihr einen ellenlangen Wortschwall des neunmalklugen Opas ertragen

Get Cool!



Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach gespielt haben...
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin eines der besten und originellsten Jump&Runs der Videospielgeschichte geschaffen.
(Total! 11/93)

Cool Spot gehört in jede Spielesammlung!
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!
(Sega Magazin 10/93)

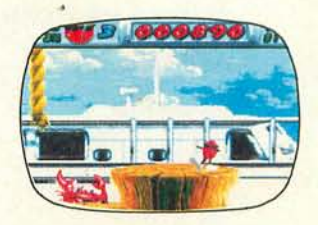




Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

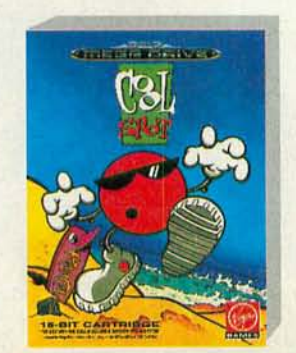
Haltet Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste, gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt) wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Leveln aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily Will befreien. State-Of-The-Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer (und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).

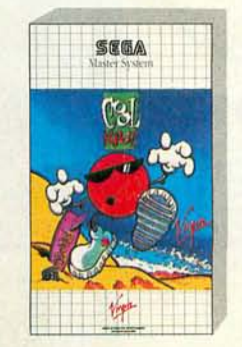








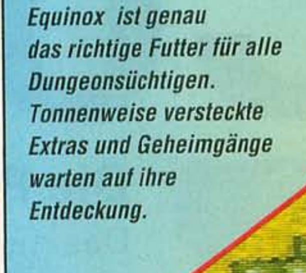




VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
Borselstraße 16b • 22765 Hamburg



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT DEUTSCHLAND GMBH



Equinox ist genau das richtige Futter für alle Dungeonsüchtigen. Tonnenweise versteckte Extras und Geheimgänge warten auf ihre Entdeckung.

beirauscht, müßte das Programmierteam schon kollektiv Harakiri begehen.

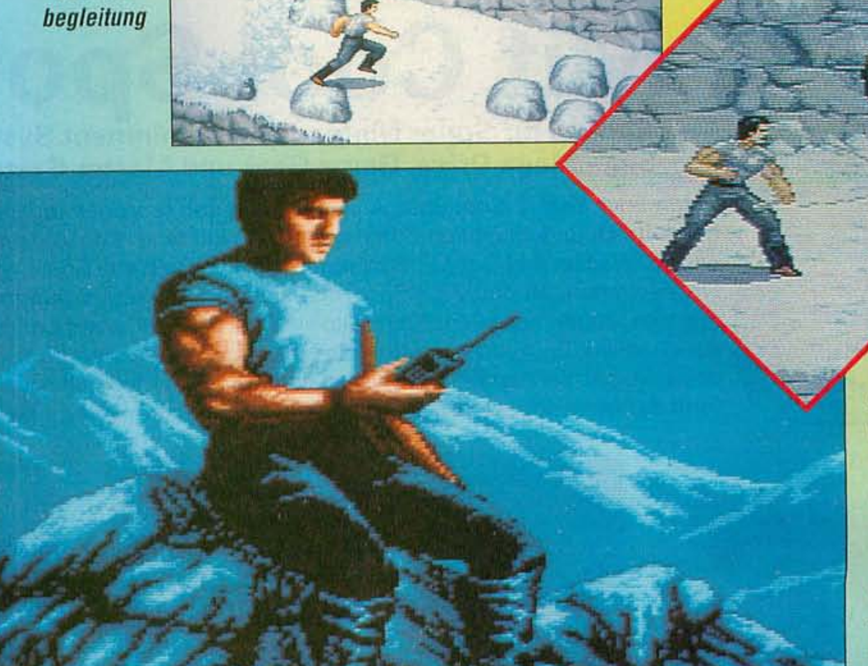
Last Action Heroe

Unter die Kategorie 'traurig aber wahr', fällt dagegen das zum neuen Arnie-Film zusammengeschusterte Spiel, das an *Final Fight* angelehnt ist: Auch nach längerem Spielen konnte ich nicht mehr als zwei(!) verschiedene Sprites entdecken, die mal allein, mal als Zweiergrüppchen oder als Trio auftauchen. Bevor mich dieser Schrott nochmal vor den Monitor lockt, ziehe ich wohl lieber einen Fangschuß aus der Kanone des T-1000 vor. Meine Empfehlung an Sony für das Programmierteam von *Last Action Hero*: 'Hasta la Vista, Babies'

Cliffhanger

Keinen Deut besser als Schwarzeneggers Pixel-Abenteuer präsentiert die Umsetzung des Klettermaxe-Spektakels um Sly Stallone. Ihr rennt

Stallone am Start des 110 m Schneeballhürdenlaufs mit Lawinenbegleitung



Alle Nase lang trefft Ihr auf Hochgebirgsterroristen, denen Ihr im luftigen Outfit eine (Schnee-) Abreibung verpaßt



Mit seinen Verrenkungen läßt Gruftie Schwarzenegger selbst Martial-Arts-As van Damme vor Neid erblassen

durch eine durchgehend weiß gehaltene Berglandschaft (gut, um Farben zu sparen!), die eher einer Fußgängerzone ähnelt, so flach ist sie. Ab und zu verhelft Ihr dann noch einem Rudel immer wieder aufkreuzender Terroristen zu einem Satz heißer Ohren (komisch: Im Film waren's nur sechs). Eins weiß ich jetzt gewiß: Bevor jemals noch eine solche Filmumsetzung meinen Modulschrank ziert, wird Japan Fußballweltmeister!

Equinox

In *Equinox* herrscht die Ansicht in isometrischem "Schräg von oben". Ihr steuert Euren Helden durch Höhlen und Verliese und sucht nach kugelförmigen Tokens. Zwölf davon müßt Ihr pro Level finden, um gegen den Endegegner antreten zu können. Wie bei *Zelda 3* verfügt Ihr über Lebens- und Magiepunkte. Die Vitalität frischt Ihr mit Snacks auf oder übernehmt die Kraft eines geschlagenen Feindes (in der Oberwelt). Für neue Magie sucht Ihr nach Phiolen und verdrescht ebenfalls einen Bösewicht bei Tageslicht. Mit einer eingebauten Batterie wird der Spielstand bei jedem Wechsel zwischen Unter- und Oberwelt abgespeichert. Lebenswichtige Continues gibt es deshalb unbegrenzt. Das Aussehen der Feinde wechselt zwischen finster-gruselig und schnuckelig-putzig. Vom einfachen Wuselgeist bis zum übermannshohen Monster ist für den Dungeon-Experten alles dabei. Einen äußerst guten Eindruck machen auch schon die Soundeffekte und die Musik. Sphärische Höhlenklänge oder knakkige Techno-Tracks untermalen das Geschehen je nach Stimmung und Action-Maß.

Flashback

Das Endzeitabenteuer des Geheimagenten Conrad B. Hart gibt's demnächst auch fürs Super Nintendo. Die Umsetzung hält sich fast pedantisch genau an die Mega Drive-Version. Obwohl das Super Nintendo weit mehr Farben darstellen kann und über bessere Sounds verfügt, sieht die Nintendo-Ausgabe von *Flashback* nicht nur genauso aus, wie das Sega-Vorbild, sie hört sich sogar in den Soundeffekten genauso an. Einzig die Musiken kommen voluminöser. *rk/jb*





Tetsuhiko Hara wird Euch ab dieser Ausgabe regelmäßig mit Neuheiten aus Japan versorgen. Diesmal berichtet er über Irems *R-Type III*, *Undercover Cops* und *Hammerin' Harry* sowie *Final Stretch* und *Super Mario Kart*.

Rechtzeitig zu Weihnachten veröffentlicht Irem drei interessante Games. **Undercover Cops**, das einige schon als Automat kennen, spielt in Chronoglard, einer durch Atombomben zerstörten Stadt. Ihr steuert einen Polizisten bei seinem Kampf gegen jede Menge Plünderer und Mutanten. Durch fünf Level müßt Ihr Euch prügeln und könnt dabei unter einer großen Anzahl von Kampftechniken wählen, wunschweise auch zu



Final Stretch zeigt Euren Boliden von vorn und hinten

zweit. Undercover Cops wird ab Dezember erhältlich sein. Eine deutsche Version ist für das Frühjahr 94 geplant

R-Type III: Das Bydo-Imperium ist zurück. Nachdem Euch die "Bydos" bereits zweimal auf der PC Engine und danach auf dem Super Nintendo das Leben schwermachten (allerdings sehr behäbig), fordern sie Euch jetzt zur bislang größten Schlacht. Als Vorabinfo präsentieren wir Euch die ersten Screenshots. Ein ausführliches Preview folgt in der nächsten Ausgabe.



Die Endgegner in R-Type III sind noch gewaltiger als bei den Vorgängern. Die Ruckel-Probleme, die speziell bei R-Type II auf dem Super Nintendo offensichtlich waren, sind vollkommen verschwunden.

Hammerin Harry: Vor einigen Jahren kämpfte Hammerin Harry, ein tapferer kleiner Bauarbeiter, auf dem 8-Bit-Nintendo gegen die bösen "Rusty Nailers". Obwohl er sie damals besiegt hatte, sind sie jetzt zurück und wollen Rache. Auf dem Super Nintendo hat Harry seinen Hammer etwas auffrisiert. Er kann ihn wie einen Bumerang werfen und mit einen kräftigen Schlag sogar Erdbeben erzeugen. Als Fahrzeug steht Harry ein Roller zur Verfügung. Die fünf Level scrollen in alle Richtungen und am Ende erwartet Euch der ultimative Boß.



Final Stretch: Ozc hat in Zusammenarbeit mit dem Formel-1 Fahrer Aguri Suzuki schon einige Rennsimulationen veröffentlicht. Final Stretch ist die erste in dieser Reihe mit DSP-Chip. Im 1-Player-Modus zeigt der gesplittete Bildschirm unten die bekannte Perspektive hinter dem Fahrzeug. Für die obere Bildhälfte stehen Euch verschiedene Kamerasichten zur Verfügung. Zur Auswahl stehen Vorder-, Seiten- und Rückenansicht sowie die Vogelperspektive, "Turn View", bei der der Wagen immer im Mittelpunkt bleibt und eine Fernsehkamera-Einstellung. Das zuletzt gefahrene Rennen kann anschließend in Zeitlupe noch einmal ausgewertet werden. Wahlweise dürft Ihr Euren Wagen selbst tunen oder die Drecksarbeit Eurem automatischen Mechaniker überlassen. Final Stretch sollte ab Mitte November zu kaufen sein.

Super Mario Kart: Die schnellste Zeit, die uns für Mario Circuit 1 zugesandt wurde, lag bei 1.00.42 min. Japanische Raser sind schon ein ganzes Stück schneller: Der offizielle, von Nintendo anerkannte japanische Rekord liegt bei 58,

Hammerin Harry kämpft gegen die bösen, grimmigen Bauarbeiter, die "Rusty Nailers"

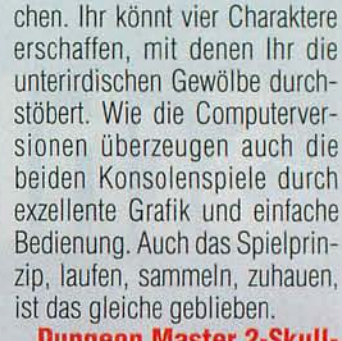


69 sek. Zeiten unter einer Minute sind also möglich! Ich bin gespannt, wann uns die erste Zeit unter der Traumgrenze erreicht. Es wartet eine dicke Überraschung auf den ersten, der es schafft!

Matt kämpft gegen Parcs, den Boss des ersten Levels.







Ein weiterer Marvel-Comic-Held macht demnächst Eure Konsolen unsicher. Für die kommenden Monate sind eine Unzahl neuer Rollenspiele angekündigt.

Bruce Banner ist einer der tragischen Marvel-Helden. **The Incredible Hulk.** Seit er sich einer starken Gammastrahlung ausgesetzt sah, verwandelt er sich unter Streß in ein grünes Muskelmonster, den Hulk. Der Comic-Erfolg verhalf ihm sogar zu einer eigenen TV-Serie. Ab Dezember schlägt er sich auf Megadrive, Game Gear und Super Nintendo mit seinen größten Rivalen. Leader, Rhino, Tyranus und andere machen ihm das Leben schwer. Mit seinen berüchtigten Kopfstößen läßt er Wände einstürzen. Außerdem beherrscht er jede Menge anderer Gemeinheiten. Fünf Levels voll beeindruckender 3D-Grafiken und Animationen warten auf Euch. Ein Veröffentlichungsdatum für Deutschland steht noch nicht fest.

Rechts: Hulk's Kopfstoß läßt die stärksten Stahlplatten brechen. Mit einem Faustschlag mäht er seine Gegner um.





Oben: Dungeonmaster 2 bietet endlich ein komfortables Automapping

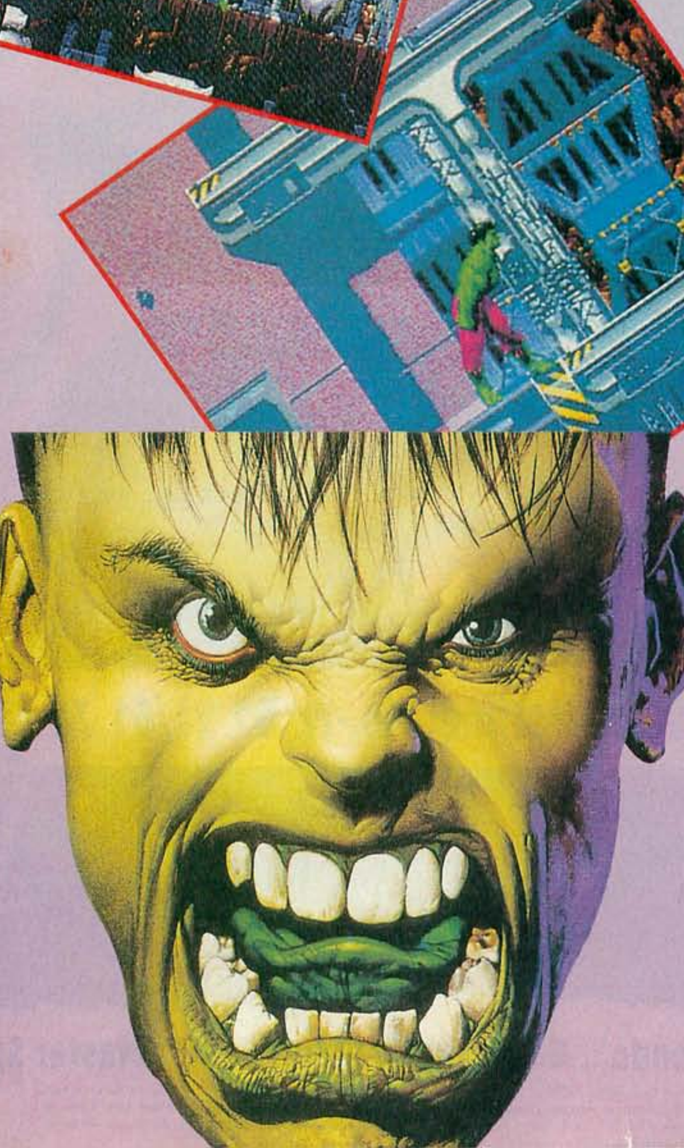
Eye of the Beholder: Einer der ersten Dungeon-Master-Clones auf Heimcomputern war Eye of the Beholder von SSI. Anfang nächsten Jahres erscheint dieser Klassiker auf Mega-CD und Super Nintendo. Eine böse Macht treibt in den Kellern unter der Stadt Waterdeep ihr Unwesen. Ihr seid auserwählt, dem Übeltäter den Garaus zu machen. Ihr könnt vier Charaktere erschaffen, mit denen Ihr die unterirdischen Gewölbe durchstöbert. Wie die Computerversionen überzeugen auch die beiden Konsolenspiele durch exzellente Grafik und einfache Bedienung. Auch das Spielprinzip, laufen, sammeln, zuhauen, ist das gleiche geblieben.

Dungeon Master 2-Skullkeep: Auch der Urvater aller 3D-Rollenspiele, das legendäre Dungeon Master, erhält endlich einen Nachfolger. Besitzer eines Mega-CDs dürfen nächstes Jahr am Mythos schnüffeln. Die sehr einfache Steuerung wurde beibehalten. Neu ist unter anderem ein Automapping und eine Oberwelt. In den Dungeons befinden sich viel mehr Gegenstände, die auch bewegt werden können. Es gibt Shops, in denen Ihr Waffen und Ausrüstung kaufen könnt. Das eintönige Grau des ersten Teils gehört der Vergangenheit an. Es gibt grüne Bäume, braune Wände, das Spiel ist insgesamt viel farbenprächtiger. Falls Dungeon Master 2 auch nur annähernd an die Klasse des Originals herankommt, wird sich jeder Rollenspielfan ein Mega-CD zulegen müssen.

In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch unter anderem Secret of Monkey Island und Might and Magic III vor. rz



Sogar die Monster in Eye of the Beholder sind die gleichen



Ein freundliches Lächeln, schöne Zähne und eine gesunde Gesichtsfarbe. Der Traum einer jeden Schwiegermutter!

You want it all? Na dann:



Wir schreiben das Jahr 2038. Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität* wie *in einem* echten Spielfilm. Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom 15. November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler. Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978.** Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest. Und niemals vergessen: You want it all!

Apple Multimedia Festival

Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.

Apple®

Demnächst für Eure Konsolen

Sega Megadrive

Dezember	
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Hook	Sony Imagesoft
Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Fifa Int. Soccer	Electronic Arts
F117A	Electronic Arts
LHX-2	Electronic Arts
Lotus-2	Electronic Arts
Mutant League Hockey	Electronic Arts
Puggsy	Psygnosis
Wiz'n Liz	Psygnosis
Robocop vs. Terminator	Virgin
Tinhead	Microprose
Gunship	US Gold
Ottifants	Sega
Sonic Spinball	Sega
T.M.H.T. Tournament Fighters	Konami
T2-Judgment Day	Acclaim
Spiderman vs. X-Man	Acclaim
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim
WWF Royal Rumble	Acclaim

Januar	
Pele	Accolade
Dragon's Revenge	Tengen
Dino Racer	Codemasters
Madden NFL'94	Electronic Arts
Landstalker	Sega
Zombies	Konami
NFL Quarterback Club	Acclaim
Champions Worldclass Soccer	Acclaim

Super Nintendo

Dezember	
Duffy Duck	Sunsoft
Troddlers	Storm
Aladdin	Capcom
The Lawnmower Man	Storm
Dracula	Sony Imagesoft
Hook	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Equinox	Sony Imagesoft
Flashback	Sony Imagesoft
Skyblazer	Sony Imagesoft
Super Turrican	Hudsonsoft
F15 Super Strike Eagle	Microprose
Barbie Allan Cool Spot	Virgin
F1 Pole Position	Ubisoft
T.M.H.T. Tournament Fighters	Konami
Super Battleship	Mindscape
Alfred Chicken	Mindscape
Might and Magic 2	Elite
Utopia	Gremlin
T2-Judgment Day	Acclaim
Crash Dummies	Acclaim

Januar	
World Heroes	Sunsoft
Pinball Dreams	Gametek
Brett Hull Hockey	Accolade
Super Empire Strikes Back	LucasArts
Winter Olympics	US Gold
Young Merlin	Virgin
NHL Hockey' 94	Electronic Arts
Madden NFL'94	Electronic Arts
NBA Showdown	Electronic Arts
Soulblazer	Enix
Shadowrun	Laserbeam
Mr. Nutz	Ocean
NFL Quarterback Club	Acclaim
Champions Worldclass Soccer	Acclaim
Trolls	Allan
Mickey' Challenge	Allan
Beethoven	Allan

Gameboy

Dezember	
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Gear Works	Sony Imagesoft
Mickey's Ultimate Challenge	Allan
Goal	Allan
F1 Pole Position	Ubisoft
Out to Lunch	Mindscape
Muhammed Ali's Boxing	Virgin
T.M.H.T.3 Radical Rescue	Konami
Spiderman vs. X-Man	Acclaim

Januar	
The Lawnmower Man	Storm
The Humans	Gametek
Indiana Jones 3	Ubisoft
NFL Quarterback Club	Acclaim
WCW-The Main Event	Allan

Game Gear

Dezember	
Gear Works	Sony Imagesoft
Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Micromachines	Codemasters
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Asterix: The Secret Missions	Sega
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim
T2-Judgment Day	Acclaim

Januar	
Bignose the Caveman	Codemasters
Dragon's Revenge	Tengen

Mastersystem

Dezember	
Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Micromachines	Sony Imagesoft
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Roadrunner: Desert Speedtrap	Sega
Streets of Rage 2	Sega
T2-Judgment Day	Acclaim
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim

Januar	
Bignose the Caveman	Codemasters
Dragon's Revenge	Tengen
Jungle Book	Virgin

Nintendo 8-Bit

Dezember	
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Quattro Arcade	Codemasters
Bee 52	Codemasters
Alfred Chicken	Mindscape

Januar	
Bignose the Caveman	Codemasters
Metal Man	Codemasters
Team Sports USA	Codemasters
Indiana Jones 3	Ubisoft

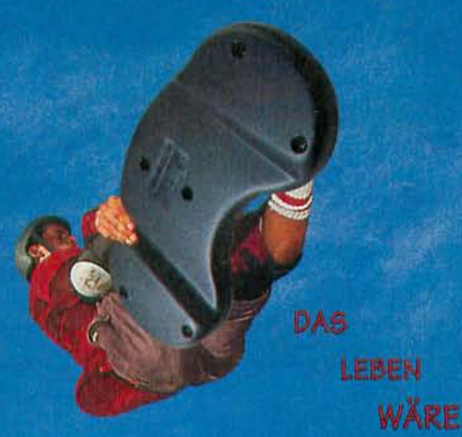
Super Famicom Japan

Dezember	
Doraemon 2	Epoch
Rockman X	Capcom
R-Type III	Irem
Hammerin Harry	Irem
Undercover Cops	Irem
T2-The Arcade Game	Acclaim
Legend of Battle Zeque	Asmic
Zool	Infocom
Top Racer 2	Kemco
Goemon 2	Konami
Twinbee-Rainbow Bell Adventure	Konami
Lemmings 2	Sunsoft
Flashback	Sunsoft
Rushing Beat 3	Jaleco
North Star Ken 7	Tohei
Sound Factory	Nintendo
Dragon Ball Z 2	Bandai
Super Puyo-Puyo	Vanprest
Battle Tetris	BPS
Super Fire-Pro-Wrestling 3	Human
Human Grand Prix 2	Human
Cyborg 909	Bec
Holy Striker	Hekto
Astro GO-GO	Meldak
Soccer Kid	Yanoman
Super Hockey 94	Yonezawa

Januar	
World Class Rugby 2	Misawa
Popoon der Trunkenbold	Sunsoft
Ninja Warriors	Taito
Kimiko Ide's Virtual Tennis	BI
Battle Toad	Messiah

Sega Megadrive - Japan

Dezember	
Dragon's Revenge	Tengen
Awesome Possum	Tengen
F1 Circus CD	Nihon Bussan
Metal Fang	Victor Fang
Pop'n Land CD	???
Phantasy Star IV	Sega
Art of Fighting	Sega
Time Dominator	Vic Tokai
Battle Mania	Vic Tokai
Popple Mail CD	Sega



DAS

LEBEN

WÄRE

WUNDERSCHÖN,

WENN

ALLES

SO

LEICHT



GINGE

WIE

MEINE

ASCIIPAD MD-

VIDEOSPIELE!

Wer immer gesagt hat "Das Leben ist unfair," muß gegen jemanden mit einem AsciiPad gespielt haben. Der hat nämlich **TURBO FIRE** (bis zu 24 Schuß pro Sekunde), freihändigen **AUTO-TURBO** und **ZEITLUPENKONTROLLE**. Außerdem sieht AsciiPad echt cool aus. Bei der Kontrolle kommt man immer wieder auf die Beine - was man vom Leben nun mal nicht sagen kann. AsciiPad MD. Da ist nichts Faires dran.





NEU VON ASCIIWARE™ für **MEGA DRIVE • MEGA CD**

DA GEHT'S UMS GEWINNEN.

NINTENDO

Diesmal berichten wir über Aladdins Abenteuer auf dem Super Nintendo sowie einen weiteren C64-Klassiker, der Auferstehung feiert. Außerdem schlumpft es verdächtig auf dem Game Boy.

Aladdin und sein treuer Freund Abu prügeln sich in Agrabah mit den Soldaten des Sultans

Aladdin

Disneys neuer Held Aladdin wird ab Dezember auch auf Eurem Super Nintendo gegen den bösen Wesir Jafar antreten. Unterstützt von seinem treuen Freund, dem Äffchen Abu, kämpft er gegen die Wachen des Sultans, überlebt die Gefahren der Höhle der Wunder und verliebt sich nebenbei sogar noch in die wunderschöne Prinzessin Jasmine. Das Spiel lehnt sich stark an die Handlung des Films an. Die Grafik und Animation sind trickfilmreif. Als Waffen stehen Aladdin Äpfel zur Verfügung, die er auf seine Gegner wirft. Auch sein Freund, der fliegende Teppich, ist dabei. Wer den Film gesehen hat (ab 17.11. in deutschen Kinos), wird viele bekannte Gesichter wiederfinden. Aladdin könnte das Super Nintendo-Spiel des Jahres werden.

Choplifter 3

Jetzt fliegt er wieder. Choplifter III ist der Nachfolger des gleichnamigen C64-Hits. Wie beim Original, müßt Ihr auch diesmal Gefangene mit Eurem Hubschrauber befreien und dabei unzählige Gegner ausschalten. Ansonsten haben beide Versionen nicht viel gemeinsam. Choplifter III bietet feinste 16-Bit-Grafik und -Sound. Riesige Panzer, Soldaten mit Panzerfäusten und Maschinengewehren sowie feindliche Helikopter erwarten Euch. Neben Eurem MG könnt Ihr Bomben und Raketen als Zusatzwaffen aufnehmen. Erhältlich im Frühjahr.

Extras schweben bei Choplifter III an Fallschirmen vom Himmel

Die Schlümpfe

Gargamel hat wieder einmal zugeschlagen! Drei Schlümpfe hat er schon entführt: den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf und Schlumpfine. Und den Rest will er sich auch noch holen. Der Muskelschlumpf hat sich freiwillig geschlumpft, um die gefangenen Freunde zu befreien. Die Schlümpfe von Infogrames ist ein lustiges Jump'n'Run, das Euch ins Reich der Schlümpfe entführt. Ihr besucht das Siebenwurzfeld, den Schlumpfvulkan und den Schlumpfbach. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf die Schwarzschlümpfe Azrael und natürlich Gargamel. In einigen Actionsequenzen fliegt Ihr mit einem Storch und rast auf einem Schlitten durch eine Mine. Die Schlümpfe gibt's ab Anfang Februar bei Eurem Händler zu schlumpfen.



Verschlumpft und zugeschlumpft

Terminator 2

Acclaim präsentiert gleich zwei Actionspiele, die an die Terminator-Filme anknüpfen. In Terminator 2-Judgement Day müßt Ihr als Arnie den jungen John Connor vor dem neuen Terminator retten. T2-The Arcade Game ist ein reines Actiongame, bei dem Horden von Endoskeletons in schönster 3D-Grafik auf Euch zukommen. Das Arcade-Game könnt Ihr mit Joypad oder Superscope spielen. Judgement Day wird ab Ende November erhältlich sein, auf das Arcade-Game müßt Ihr noch bis Februar warten. *rz*



I'LL BE BACK! Arnie prügelt sich gleich zweimal auf Eurem Super Nintendo


KARSTADT präsentiert:
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
KARSTADT
Gut einkaufen
schöner leben
DM 69,95
GAME BOY
NEU!
NEU!
jedes der drei
DM 99,-
Nintendo Entertainment System
NEU
SUPER NINTENDO
DM 139,-
SEGA
MEGA DRIVE
DM 109,95
16-BIT CARTRIDGE
Die Tiny Toons für Die da...
Die da... Die da... und für Die da!!
Für die vier meistgekauften Spielsysteme-
Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega
Drive - gibt's jetzt die fantastischen Vier von
KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und
vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln.
Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension
für die 16-Bit-Spielkonsolen. Möhrenstark.
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES™ NES™ GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
F&P 93/207

Diesmal haben wir für Euch die ersten technischen Details der neuen 32-Bit-Konsole "Saturn" ausgegraben. Außerdem erobern Neo-Geo-Prügelspiele das Mega Drive und Tengen kündigt *Dragon's Fury II" an.*

Ende September wurden in Japan die ersten technischen Einzelheiten der Sega-32-Bit-Konsole bekanntgegeben (Saturn ist übrigens nur ein Codename. Der endgültige Preis steht noch nicht fest). Das neue Gerät wird in Zusammenarbeit mit Hitachi entwickelt. Angetrieben wird die Konsole von einem Hitachi-32-Bit-RISC-Prozessor. Es verfügt über 3 MByte Speicher und 4 MByte CD-ROM-Buffer. Insgesamt sind sieben Spezialprozessoren eingebaut, darunter zwei Grafikprozessoren für Polygondarstellung und Hintergründe. Maximal 16777216 Farben können gleichzeitig dargestellt werden. Für den Klang sorgen 32 Soundkanäle in CD-Qualität. Für das 4-Fach-Spin CD-ROM-Laufwerk sollen teilweise wiederbeschreibbare CDs zum Abspeichern von Spielständen benutzt werden. Das Ganze soll Ende 1994 erhältlich sein, mit einem Preis, der deutlich unter 400 US-Dollar liegt und voraussichtlich nicht kompatibel zu Megadrive-Software sein wird. Wir halten Euch weiter auf dem laufenden.

So soll der Saturn aussehen

Dragon's Revenge



Die erste Spielfläche von Dragon's Revenge ist sehr beeindruckend

Dragon's Fury ist einer der besten Pinballs, die es auf Konsole gibt. Der Nachfolger Dragon's Revenge bietet neben drei Spielflächen und acht versteckten Bonus-Stages neue 3D-Effekte. In einigen der Bonus-Level werden Ball und Spielfläche nach oben hin perspektivisch verkürzt. Dadurch wirkt der Flipper optisch wie ein Original aus der Spielhalle. Dragon's Revenge wird ab Mitte Januar erhältlich sein.

Art of Fighting

Neben der SNES- und PC-Engine-Version des opulenten SNK-Beat'em Ups werkeln die Sega-Schwarzgurte ebenfalls an einer Variante für ihr Mega Drive. Dieser exzellente Vertreter seines Genres scheint bei einem näherem Blick auf die ersten Screenshots ein bis zwei Nummern zu groß für den 16-Bitter zu sein. Dazu muß man natürlich wissen, daß das Neo Geo auch 'nur' eine (auffrisierte) 16-Bit-Maschine ist. Im Gegensatz zu den kümmerlichen 64 Megadrive-Klecksen kann das Neo Geo jedoch bombastische 4096 Farben gleichzeitig darstellen. Allein schon der Blick auf den Bodennebel der Micky-Stage läßt jedem Fan des Originals das eiskalte Grauen über den Rücken laufen. Eine Bitte noch an Sega: Verhunzt den großen Namen nicht noch mehr und verschont den geplagten Spieler mit einer Master-System-Version.

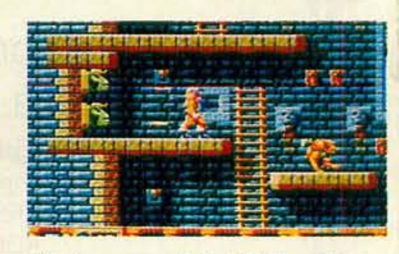
Die Mega Drive-Version büßt deutlich an Qualität ein



Gods

Ab Dezember wird Gods von den Bitmap Brothers offiziell in Europa erhältlich sein. Die Musik wurde erheblich verbessert und das Spiel läuft etwas schneller. Das Actionspiel mit kniffligen Puzzles, das in der Ausgabe 12/92 immerhin mit 72% Spielspaß bewertet wurde, wird von Accolade vertrieben.

rz/rk



Coming soon: Gods für Megadrive


P U G G S Y
Eine Schönheit ist Puggsy nicht, aber in punkto Intelligenz ist er seinen Zeitgenossen haushoch überlegen.
Diesmal allerdings braucht er Hilfe. Seines Raumschiffs beraubt, ist er buchstäblich auf einem entfernten Planeten gestrandet und muß nun 17 verschiedene Ebenen durchqueren. Sie alle sind vollgepackt mit kniffligen Rätseln, schwierigen Proben und Horden von feindlichen Außerirdischen. Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du ihm helfen, sein Schiff wiederzufinden und nach Hause zurückzukehren.
Mit irren Grafiken, toller Musik und einer kompletten Junioren-Sektion für unsere jüngeren Spieler – Puggsy, der Orangefarbene, ist auf Deine Hilfe angewiesen.
PS: In Anerkennung des Umstandes daß er einfach nicht schlau genug ist, hat Michelangelo für dieses Abenteuer seine Teilnahme abgesagt.
92% Sega Magazin
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
91% Sega Mean Machines
MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.
PUGGSY WAS HERE
AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.
PUGGSY
PSYGNOSIS
UNITED STATES OF PSYGNOSIS

WARPZONE PC/ENGINE

Simon Belmont schwingt auch auf der Engine seine Peitsche, ein weiterer Neo Geo-Knaller wirft seinen Schatten voraus und für Dezember ist das ultimative Shoot'em Up angekündigt.

Ryos Hienshipu-Feuerkick landet im Gesicht des Chinesen Lee: Die ersten Bilder versprechen eine gute Umsetzung

Castlevania

Die PC-Engine-Version dieses Klassikers erinnert stark an die Super-Nintendo-Fassung. Jede der neun Stages ist in Unterlevel gegliedert. Damit das Spiel nicht eintönig wird, unterscheiden sich die einzelnen Sublevels stark in Grafik und Stimmung. Hauptwaffe des Helden ist nach wie vor die Peitsche, die jedoch nicht aufgerüstet werden kann. Dafür beherrscht Simon jetzt einen Rückwärts-Salto, mit dem er sich aus gefährlichen Situationen retten kann. Gegenstände sind wieder in Wänden oder Kerzen versteckt. Herzen verbessern Eure Schlagkraft und -geschwindigkeit, ein Rosenkranz vernichtet alle Gegner, die sich auf dem Bildschirm befinden. Als Zusatzwaffen stehen ein Dolch und eine Axt zur Verfügung. Neu ist das sogenannte "Item-Crash". Je nach Item, das man gerade besitzt, können Spezial-Angriffe ausgeführt werden, die jedoch extrem viele Herzen verbrauchen. Die Gegner durchbrechen Wände, tauchen urplötzlich aus dem Wasser auf, oder stürzen sich von allen Seiten auf Euch. Viele der Bosse sind riesig, geradezu monströs. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Art of Fighting

Die ersten Screenshots zeigen schon, daß den Entwicklern sowohl grafisch (Zoomeffekt) als auch spielerisch eine exzellente Umsetzung gelungen ist. Das Japano-Mädel Yuri wurde in die dunklen Gassen der Gangster-Metropole South-Town verschleppt. Ihr Bruder Ryo, Karateka, und ihr Freund Robert, Ferrari-F40-Fahrer und Martial-Arts-As, machen sich sofort auf die Socken, um den nicht gerade gesprächigen Unterweltbossen die notwendigen Infos mit Gewalt zu entlocken. Einziger nennenswerter Unterschied zum 102-Meg mächtigen Neo Geo-Hammer ist eine kleine Schönheitskorrektur: Die Gesichter der Kämpfer am oberen Bildschirmrand wurden weggelassen. Ob die Entwickler aber alle kleinen Details, die das unbeschreibliche Flair des Originals ausmachen (Verfärbung der Gesichter nach Treffern, hörbarer Luftzug bei Kombo-Kicks usw.), integrieren konnten, bleibt abzuwarten.



Die gesamte Unterwasserwelt hat sich bei Super Darius 2 gegen Euch verschworen

Super Darius 2

Seit über einem Jahr wird Super Darius 2 von NEC mit schöner Regelmäßigkeit angekündigt und genauso zuverlässig wieder verschoben. Im Dezember soll es nun endgültig soweit sein. Das Spielprinzip wurde vom Original übernommen. Ihr könnt selbst bestimmen, durch welche Stages Ihr Euch durchballern wollt. Die Endgegner sind noch größer und gefährlicher, die Grafik vielfältiger und detaillierter. Alle Bosse sind riesige Maschinen-Wasserwesen, wie z.B. ein Seeigel, eine rote Krabbe und ein gewaltiger Fisch. rz/rk



Der Level in der Kathedrale ist besonders beeindrukkend. Ein Treffer mit der Axt und Ihr seid hin.

Wenn Du etwas über Sex wissen willst...

Ich will »Liebe«,

die Broschüre über Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir ______ Exemplar(e)!

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben (Absender und Briefmarke nicht vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

...frag Conny, hieß es immer in der Klasse. Aber dann stellte sich heraus, daß Connys blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten Liebesroman stammten. Wenn Du wissen willst, wie es wirklich ist, bestell' Dir lieber die kostenlose Broschüre »Liebe«.

Über den Umgang mit Freundschaft, Sexualität, Verhütung, Schwangerschaft und viele andere Themen.

FATAL FURY SPECIAL

Das Prügelkarussell dreht sich wieder: Diesmal hat's die legendäre Serie Fatal Fury erwischt, die der Auslöser für den Beat'em'Up-Boom auf SNKs schwarzer Wunderkiste war.

Die Designer knöpften sich den zweiten Teil vor und unterwarfen ihn einer Reihe von Schönheitsoperationen: Ihr habt jetzt die Möglichkeit, Hand an alle zwölf Muskelprotze inklusive der vier Endgegner zu legen. Doch damit nicht genug: Um das Feld der Turnierteilnehmer noch zu verstärken, rekrutierten die Organisatoren noch die durchschlag-



Hier bearbeitet Euch der chinesische Boxmeister Tung



kräftigsten Teilnehmer der ersten Episode. Damit habt Ihr jetzt das Kommando über insgesamt 15 Fighter, die Ihr allesamt ins Reich der Träume befördern müßt, um den Großmeistertitel zu erlangen. Alle Stages des famosen Vorgängers wurden mit neuen Details angereichert. So schneit es jetzt bei Kim Kaphwan in Korea, vermummte Gestalten

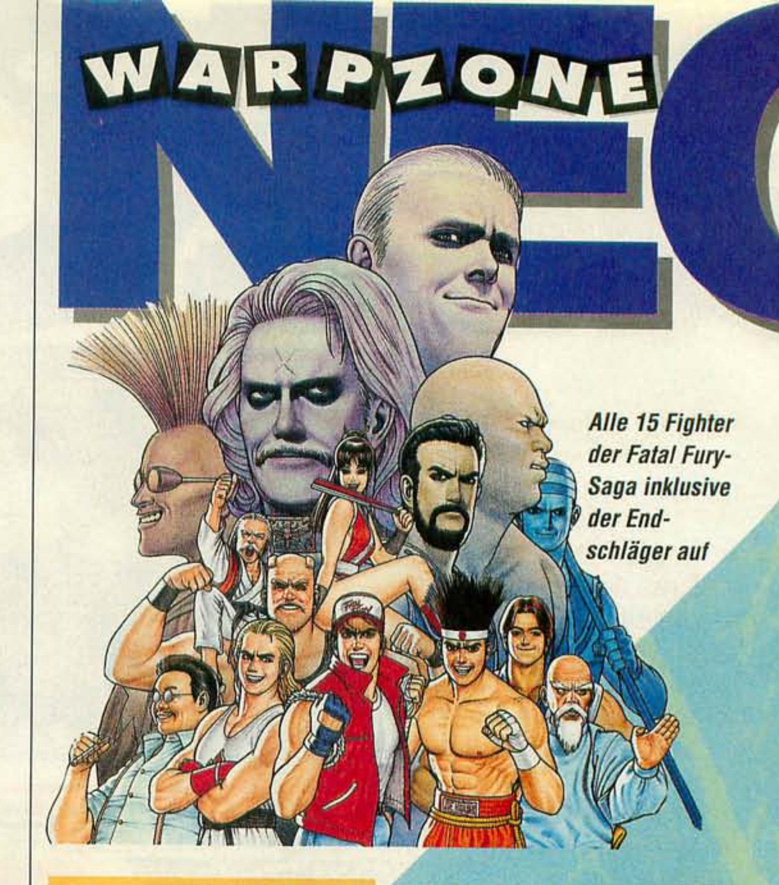


In einer der neuen Stages beharkt Euch Duck King, US-Breakdancer im Neonlicht der Disco



Oberschläger Geese Howard treibt Euch mit einer aufgepeppten Version seiner Bodenenergiewelle im Cowboy-Dojo in dieEnge

surfen auf dem mystischen Fluß, auf dem Ihr den weiblichen Ninja Mai Shiranui bekämpft. Komplett neu gestaltet wurden nur die Arenen der alteingesessenen Haudegen Tung Fu Rue, Duck King und Geese Howard. Dem Meister der Boxkunst stellt Ihr Euch im asiatischen Hochgebirge, das Breakdance-As Duck King empfängt Euch inmitten von Neonblitzen seiner Stammdisco und der Killer Geese Howard empfängt Euch in seiner 'Stars and Stripes'-beflaggten Japano-Hazienda. Die Kontrahenten verfügen über alle Spezialschläge, die sie schon in den Vorgängermodulen auszeichneten und haben mittlerweile einige neue Tricks und Kniffe ausbaldowert. Der kleine Chinese Tung Fu Rue stellt sich Euch beispielsweise senkrecht an die Brust und setzt Euch mit einer satten Trittkombination zu, oder er konzentriert seine Energie auf die Erschaffung eines Geistes, der sich über seiner Birne materialisiert und ein wirksames Gegenmittel gegen Flugkicks ist. Auch die Pre-Fight-Animationen beweisen ab und zu, daß die Knochenbrecher ihren Humor noch nicht verloren haben: Tung wienert beispielsweise vor Kampfbeginn noch seine Glatze und Duck King verstaut erst seine Küken im Irokesen-Haarschnitt und legt dann ein Dance-Solo aufs Parkett. Ein Wort noch



Alle 15 Fighter der Fatal Fury-Saga inklusive der Endschläger auf

Neo Geo macht mobil: Auch in der Schweiz ist ein Klub für Fans der Edelkonsole gegründet worden. Interessenten wenden sich an
Megashock/Sascha Böhme
Parkstraße 4
CH-6312 Steinhausen
Tel:+(0)42-414-007

zum Sound: Solch fetzige Tracks haben bisher noch kein Prügelspiel begleitet, auch wenn sie bis auf die drei neuen Stages originalgetreu von *Fatal Fury 2* übernommen wurden. Die Stilrichtungen reichen dabei von Hardrock über Techno bis zu mystischen Klängen. Meine persönlichen Favoriten sind die Kim-Stage und die Cheng-Stage. Vom Game-Play her gesehen hat das Modul nichts von der Genialität des Vorgängers eingebüßt. Die Frage ist, ob die Verbesserungen den Anschaffungspreis von knapp 400 Mäusen wert sind? Alle Neo Geo-Prügelfreaks, die den zweiten Teil nicht haben, müssen hier zugreifen. Als besonderen Leckerbissen versteckten die Entwickler noch den aus *Art of Fighting* bekannten Karateka Ryo: Um zu ihm zu gelangen, müßt Ihr das Modul mit einem Fighter durch-



zocken, dann die letzten beiden Endgegner nochmal Sterne sehen lassen. Wenn Ihr auf dem Siegespodest steht, schaltet sich der Held aus dem Zoom-Spektakel automatisch ein.

Miracle Adventure

Neben diesem Prügel-Update hat uns noch ein Demo von **Miracle Adventure** erreicht. Bei diesem Modul handelt es sich um ein Jump'n Run!!! — das zweite nach *Blue's Journey*, und das erste Nicht-Beat'em Up seit *Viewpoint*. Beim ersten Neo Geo-Spiel des Flipper-Giganten Data East (*Joe and Mac*) dreht sich alles um eine verlorene Schatzkarte. Im Verlauf von Jahrhunderten jedoch haben Witterung und unachtsame Hände ihr böse zugesetzt: Die Karte besteht nunmehr aus fünf losen Fetzen, die über die ganze Welt verstreut liegen. Einer davon befindet sich im Besitz des aufrechten Abenteurers Johnny. Doch als das wertvolle Pergament samt seiner Geliebten Mary in die Hände dunkler Mächte fällt, ahnen er und sein Freund Tom noch nicht, welch haarsträubende Abenteuer sie erwarten. Die Suche führt die beiden durch fremde Kontinente, stickige Abwässerkanäle und Kultstätten längst vergessener Mythen. Gut so!



Dieser Haifisch-Helikopter ist Euch wohl nicht wohlgesonnen



Vor malerischen Hintergründen beharkt Ihr alleine oder zu zweit Drachen und anderes Getier in besten Jump'n Run-Gefilden

Bei mir ist langsam der Eindruck entstanden, daß bei SNK alle mit Japano-Schriftzeichen verzierten Stirnbändern auf der Rübe und Kickboxer-Hosen herumlaufen, wenn man sich die Software zu Gemüte führt.



Titel:	Fatal Fury Special
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	150 MBit
Hersteller:	SNK
Spielspaß:	84%

Der Tag des Donners

Aufmerksamen Lesern unseres Magazins ist sicher die *Super Bomberman*-Anzeige aufgefallen, mit der Hudson zum Wettkampf rief. Am 9.10.1993 sollten sich die besten Bombermänner (und -frauen) in der Zeilgalerie in Frankfurt einfinden, um im ritterlichen Wettstreit den Besten (oder die Beste) zu ermitteln. Kollege Ralph und Jan ließen sich freilich nicht zweimal rufen. Nachdem sie sich über 400 Kilometer Autobahn, durch das ausgefeilte, jedoch schwer durchschaubare Frankfurter Parkleitsystem und die Besuchermassen der Buchmesse gequält hatten, stand der Teilnahme am Turnier nichts mehr im Wege. In der Zeilgalerie herrschte schon früh am Tag Hochbetrieb. Wohin man schaute, wuselten gelbe Flecken durchs Gewühl – Mitarbeiter der Firma Hudson im sportlich-gelben Bomber-Polo-Shirt, die Einsteigern das Spiel erklärten, organisierten und jedem mit hilfreicher Hand zur Seite standen. An allen Ecken und Enden des geräumigen Bühnencafés waren Monitore mit Super Nintendos zum Spielen aufgebaut. Auf den meisten Systemen lief *Super Bomberman*, aber auch *Super Turrican* (das endlich den Weg in den Hudson-Vertriebskanal gefunden hat) und *Virtual Soccer* durften ausgiebig probegespielt werden. Das Zentrum des Interesses war jedoch die Bühne mit zwei riesigen (ca. 6 Quadratmeter großen) Projektionsbildschirmen, auf denen die Ausscheidungswettkämpfe stattfanden. Das Reglement sah folgendes System vor: In der Vorausscheidung spielten jeweils zwei Kontrahenten auf fünf Sätze gegeneinander, der Sieger hielt Einzug ins Achtelfinale. Leider wurde Jan schon für die Vorausscheidung als Ralphs Gegner eingeteilt, was nach wenigen Minuten seine weitere Teilnahme am Turnier ausschloß. So ergaben sich nach Plan 64 Achtelfinalteilnehmer, die auf der Bühne in zwei Gruppen jeweils zu viert gegeneinander antraten. Der Erste und Zweite eines solchen Turniers kam ins Viertelfinale (also 32 Teilnehmer), dieselbe Regelung galt fürs Halbfinale. Dort rückte dann nur noch der Sieger vor. Der endgültige Finalkampf wurde also zu viert ausgetragen. Angetreten waren Sprengstoffexperten von acht bis 38 und beiderlei Geschlechts. War das Feld anfangs noch bunt gemischt (die einzelnen Runden waren meist recht kurz), trennte sich im Viertelfinale die Spreu vom Weizen. Kommentiert wurde das Geschehen von einem unermüdlich quasselnden Moderatorenpaar (Er: witzig, aber überwiegend farbenblind; Sie: reizend, aufmerksam, originell). Verlierer gab's bei diesem Turnier kaum. Jeder, der im, oder nach dem Viertelfinale ausscheiden mußte, erhielt einen Trostpreis in Form der granatenschwarzen *Super Bomberman*-Kappe. Spätestens zum Beginn des Finales (fünfzehn Uhr fünfzehn Ortszeit) ließ dann auch der letzte Gelegenheitsspieler das Joypad fallen und fieberte gespannt dem Ausgang des Kampfes entgegen. Leider zeigte sich hier Ralphs Schicksal eher konservativ (wie so oft blieb er Zweiter). Im Endspiel wurde alles geboten: Ultraknappe Ausweichmanöver, irrwitzige Taktiken, tolle Draw Games, Massenselbstmorde, und was sonst noch ein meisterhaftes *Super Bomberman*-Match ausmacht. Nach einem viertelstündigen Kampf und vier durchgeschwitzten T-Shirts stand um halb vier der endgültige Sieger fest: Andreas aus Frankfurt (natürlich ein VIDEOGAMES-Leser) durfte den begehrten Pokal entgegennehmen. Und er hatte Ihn redlich verdient. Selten habe ich einen so trickreichen, fiesen und abgefeimten Bombermann gesehen. Alles in allem war's ein tolle Veranstaltung, professionell von Hudson organisiert, die viel Spaß gemacht hat und hoffentlich viele Folgewettkämpfe nach sich zieht. *jb*



Gruppendynamik war das Motto, doch gewinnen konnte nur einer: Andreas freut sich über den Pokal. Aber auch die Mädels waren stark dabei: Vanessa schaffte es bis ins Halbfinale.

Deutschlands spannendste sechs Quadratmeter: Kollege Ralph im Finale



aRJay
12h Service!
(von 10:00 bis 22:00 Uhr)
0221–12 10 67 & 0221–12 10 68
SUPER NES
Actraiser II 139.90
Aladdin dt 119.90
Art of Fighting 149.90
Asterix dt 129.90
Battletoads 119.90
Bomberman dt 109.90
Bubsy the Bobcat dt 119.90
Clay Fighter 139.90
Cliffhanger dt 109.90
Cool Spot dt 129.90
Dracula dt 129.90
Dungeon Master 149.90
Equinox dt 139.90
Empire Strikes Back 139.90
Evolution 139.90
Final Fantasy III 139.90
Flashback dt 139.90
Goof Troop dt 119.90
Jurrassic Park dt 129.90
Last Action Hero dt 109.90
Mechwarrior 129.90
Mortal Combat dt 139.90
Mystic Quest dt 89.90
Nigel Mansell dt 129.90
Paladin's Quest 129.90
Player Manager dt 129.90
Plok dt 89.90
Rock'n Roll Racing 129.90
Secret of Mana 149.90
Shadow Run 129.90
Sky Blazer dt 109.90
Sim Ant 124.90
Sensible Soccer dt 139.90
Starwing dt 109.90
Striker dt 119.90
Street Fighter II Turbo dt 139.90
Soul Blazer 124.90
Super Baseball 2020 134.90
Super Battletoads 129.90
Super Mario Allstars dt 89.90
T.M.N.T Tournament dt 149.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
Terminator II dt 139.90
The Lost Vikings dt 119.90
Tuff Enuff 124.90
Utopia dt 129.90
WWF II Royal Rumble dt 139.90
Young Merlin dt 149.90
Zombies a.m. Neighb. 129.90
Mega Drive
Mega Drive II dt 189.00
Mega CD II dt inkl. Road Avenger 579.00
Action Replay Pro 109.90
Batman Returns CD dt 109.90
Cobra Command CD dt 89.90
Ecco the Dolphin CD dt 89.90
Final Fight CD dt 89.90
Jaguar XJ 220 CD dt 89.90
Silpheed CD dt 89.90
Sonic CD dt 89.90
Son of Chuck CD dt 109.90
Thunderhawk CD dt 109.90
Alladin dt 119.90
Asterix dt 119.90
Bubsy the Bobcat dt 99.90
F1 dt 109.90
FIFA-Soccer dt 119.90
Gunstar Heroes dt 109.90
John Madden '94 129.90
Jurrasic Park dt 119.90
Mortal Kombat dt 129.90
Nigel Mansell 119.90
Ranger X dt 109.90
Shinobi III dt 109.90
Street Fighter II CE 139.90
The Ottifants dt 109.90
Ultimate Soccer dt 109.90
NEO GEO
Grundgerät PAL/RGB 739.00
Goldset 1149.00
Joyboard 119.90
Memory Card 59.90
3 Count Bout 369.00
Alpha Mission II 229.90
Art of Fighting 369.00
Fatal Fury II 369.00
Fatal Fury Special 369.90
NAM 75 199.00
Samurai Shodown 369.00
Super Sidekicks 349.00
World Heroes II 369.00
Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.
Street Winner II Joyboard 129.90
STREET WINNER II
High-Speed 8-Bit Microprozessor
Programmierbares Auto-Feuer
Automatische Konsolenerkennung für
Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo
8 Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)
Super NES Hardware
Super NES us 299.00
Super NES 50/60Hz dt 299.00
Fire SFX Adapter 39.90
Datel 50/60Hz FX Adapter 49.90
RGB Kabel dt/us 39.90
4-Spieler Adapter 59.90
Standard Controller 29.90
Fire-Patriot Pad Programmiert für Street Fighter II und Turbo 49.90
ASCII Pad dt 59.90
PAD Verlängerung 2.5m 24.90
Fire-Mouse 59.90
Action Replay Pro 109.90
Versandkosten:
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.
Bestellannahme:
10-22 Uhr
kein Anrufbeantworter
Weihnachtsgeschenk?
Spiele ab 49.90
aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221–12 56 76
Händleranfragen erwünscht
DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
WATCH PROMOTIONTEAM

MEGA CD

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

SUPER NINTENDO

NES

GAME BOY

So werten WIR

Der Wertungskasten

Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, actionorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Vierspieler-Adapter, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
66%
Grafik
72%
Musik
56%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

VIDEO GAMES CLASSIC

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Die Redaktion und ihre Lieblingsspiele

Traue keiner Statistik, solange Du sie nicht selbst gefälscht hast! In Zukunft findet Ihr hier statt erklärungsbedürftiger Charts nur noch unsere persönlichen Hits des Monats.



Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Ralf
"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.

Top ten Dezember

Platz	Spiel	System	Wertung
1	*Cajo Flying Squad*	Mega CD	87%
2	*NFL Madden '94*	Mega Drive	87%
3	*Ranger X*	Mega Drive	84%
4	*Populous 2*	Super Nintendo	83%
5	*PGA Tour Golf*	Master System	83%
6	*Gauntlet 4*	Mega Drive	83%
7	*Batman – Animated Series*	Game Gear	82%
8	*Rock'n Roll Racing*	Super Nintendo	81%
9	*Sonic Spinball*	Mega Drive	80%
10	*Puggsy*	*Mega Drive*	80%



Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.



Frank
"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Ralf spielt mit Abstand am liebsten *Bomberman* (SN), *Samurai Showdown* (Neo Geo) und ist seit Monaten nicht von *Art of Fighting* (Neo Geo) wegzubekommen. Natürlich braucht Ralf einen Gegner und so spielt **Hartmut** ebenfalls *Samurai Showdown*, hat aber auch jede Menge für *Cajo Flying Squad* (MCD) und *Sonic CD* (MCD) übrig. **Robert** vergnügt sich königlich mit *NHL Hockey '94 (MD)* sowie mit *Rock'n Roll Racing* (SN) und *Madden '94* (MD). **Jan** gehört auch zu den Bombermännern, spielt *Elite* (NES) und *Sonic Spinball* (MD), **Manni** vergnügt sich mit *FIFA International Soccer* (MD), *Bubsy* (SN) und *Tecmo NBA Basketball*. Während Rollenspieler **Frank** *Mega lo Mania* (SN) und *Dungeon Master* (SN) vorzieht.



Das blaue Mutantengeschöpf hat einen ekelhaften Mundgeruch in Form von Lasern

Krötenauflauf

Tournament Fighters

Nun macht die Turtles-Bande auch das Super Nintendo unsicher. Analog zur Mega-Drive-Version handelt's sich bei diesem Teil der Krötenserie um einen reinrassigen *Street Fighter 2*-Clone. Ihr habt die Wahl zwischen einem Story-, einem 2P- und einem Tournament-Modus. Prügelt Ihr Euch im Turnier, so könnt Ihr Hand an alle der 8 verfügbaren mutierten Kämpfer legen, während Ihr Euch im Story-Mode mit den 4 Turtles Donatello, Raphael, Michelangelo sowie Leonardo begnügen müßt. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, heizt Ihr den Kontrahenten mit Euren Ninja-Waffen und Special-Moves gehörig ein. Die Schaukämpfe werden dabei in Snackbars, düsteren Hinterhöfen, Baustellen und anderen Kulissen abgehalten, die geradezu prädestiniert für prügelnde Kröten sind. Ihr trefft auf Eurem Feldzug auf allerlei boshafte Gestalten, die die Turtles teilweise schon in schlechter Erinnerung haben, man denke nur an den Cyber-Shredder mit der Twin-Stahlklaue. Ansonsten gebt Ihr Laser-spuckenden Monstern und gelenkigen Robotern (siehe Brocken aus *World Heroes*) Saures. Bis auf die vier grünhäutigen Tierchen unterscheiden sich aber alle Teilnehmer von denen der Mega Drive-Variante. Im Optionsmenü könnt Ihr noch einige Feineinstellungen, wie die Zahl Eurer Continues und die Button-Konfiguration einstellen: Ihr malträtiert Euer Gegenüber mit je zwei Schlag- und Kickknöpfen.









Trotz der beeindruckenden grafischen Präsentation kommt Prügelspaß à la Street Fighter 2 nicht so recht auf

Meine Meinung: gut

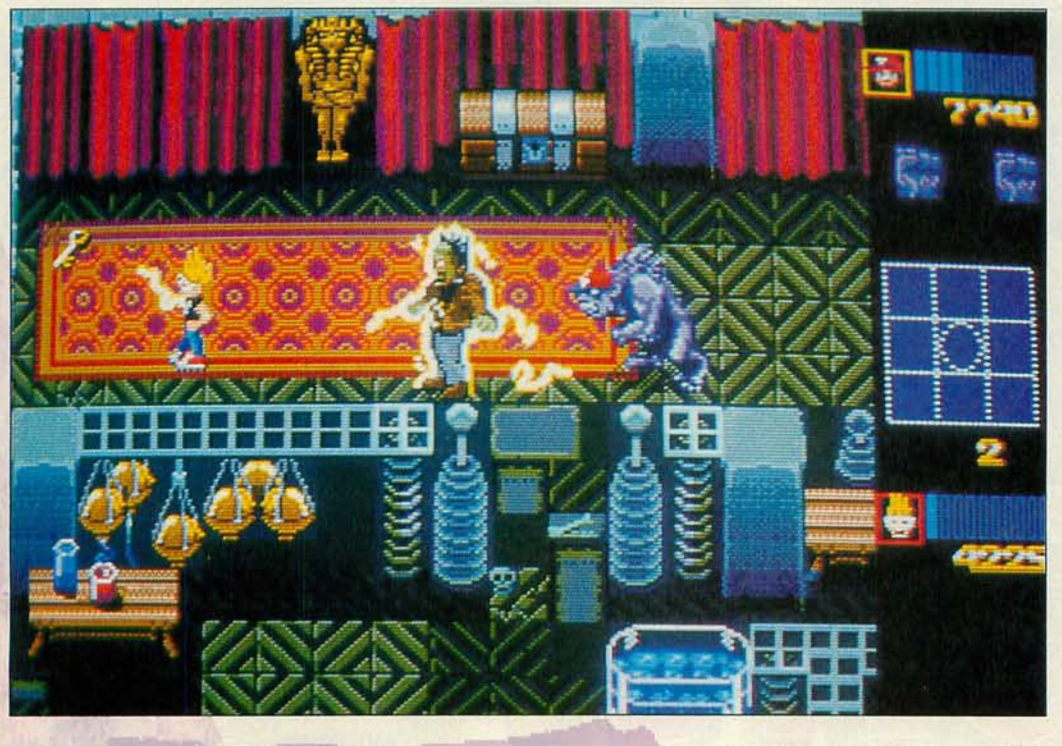
Tja, die Sprites zeigen sich blendend animiert, die Hintergrundgrafiken gefallen und die Soundkulisse ist auch nicht von schlechten Eltern. Dafür hapert's am Spielspaß: Die meisten Gegner macht Ihr locker mit einer Distanzwaffe à la Ryus Feuerball locker fertig, da jedem Fighter auch unter heftigstem *Blocken* ein gehöriger Batzen Energie abgezogen wird. Trefft Ihr dagegen auf jemand, bei dem diese Taktik nicht fruchtet, steht Ihr auf ziemlich verlorenem Posten, denn die restlichen Spezialschläge der Kampftierchen sind mehr oder weniger für die Katz: Bevor Bodenenergiewellen und Spinning Sword Slices beim Gegner einschlagen und Wirkung zeigen, wird wohl Donatello US-Präsident. Konami wollte wohl noch schnell auf den Beat'em Up-Zug aufspringen und neben *Martial Champion* (vorerst nur für PC-Engine geplant) eine Turtles-Variante nachschieben. Alle Turtles-Freunde tätigen dennoch keinen Fehlkauf, da das Modul allein aufgrund der grafischen Präsentation der Kämpfer-Sprites sehenswert ist. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Wertung	
Grafik	78%
Musik	64%
Soundeffekte	61%
SPIEL-SPASS:	68%

Redaktionswertung



In Frankensteins Geheimlabor findet Ihr eins der seltenen Extraleben

Schlitzer-Meeting

Zombies

Lucas-Arts öffnet seine Pforten und zaubert ein Sammelsurium von Horrorgestalten aller Epochen hervor. Worum geht's? Die durch radioaktive Verseuchung erwachten Ghouls und Monster geben sich nicht einfach mit 'ner kleinen Party zufrieden, sondern trachten der gesamten Nachbarschaft in Eurer Kleinstadt nach dem Leben. Ihr, zwei Teenager namens Zeke (nicht Zecke!) und Julie, schnappt Euch Eure mit Weihwasser getränkte Wasserpistole und den Erste-Hilfe-Kasten und blast zur Monsterhatz. Ihr müßt dabei in jedem der 55(!) Levels eine vorgegebene Anzahl friedliebender Bürger ausfindig machen und durch Berührung in Sicherheit bringen. Einige der Zeitgenossen scheinen dabei den Ernst der Lage nicht ganz begriffen zu haben, springen sie doch seelenruhig Trampolin, während um sie herum blutgierige Zombies streunen. Für die allerorts aus dem Boden schießenden Mutanten Marke 'Standardbiest' reichen ein paar Spritzer H20 mit Knoblaucharoma aus Eurer Wasserpistole, die Ihr mittels Extras wieder auffüllen könnt. Härtere Gestalten der Horrorgeschichte, wie der legendäre Massenmörder Jason Vorhees mit der Eishockeymaske aus der Kult-Serie *Freitag der 13*, die unlängst in die neunte (und wahrscheinlich letzte) Runde ging, vertragen schon Geschosse größeren Kalibers. Nahezu keine Berühmtheit wurde ausgeschlossen: Zombies und Ghouls wollen Euch ans Fleisch, Vampire und Mumien verfolgen Eure Helden und Blobs warten in Frankensteins Labor auf Euch. Die Waffenvielfalt ist, nebenbei bemerkt, schier unglaublich: Ihr bewerft die Kreaturen mit buchstäblich allem, was Ihr in die Finger bekommt. Es gibt Teller, Messer und Gabeln aus Silber (hilft gegen Werwölfe), Eis am Stiel, Panzerfäuste, Staubsauger, Äpfel und vieles mehr. So ausgerüstet, stapft Ihr durch die Levels und sucht nach Euren Nachbarn, die oft erst mittels Geheimgängen ihren Aufenthaltsort bekanntgeben. Habt Ihr Euch im Gewirr der Gänge verlaufen, werft Ihr einen Blick auf den Radar (beim Mega Drive fest auf dem Bildschirm installiert, beim Super NES mittels L/R-Buttons aufrufbar). Dabei ist es im Grunde egal, ob die unbescholtenen Bürger nun von den Monstern zerfetzt (Ihr seht deren Geist aufschweben) oder von Euch gerettet werden: Hauptsache, sie sind 'weg' und geben Euch damit den Levelausgang frei. Neben den herumliegenden Waffen, die Ihr, einmal aufgelesen, beliebig durchwechseln könnt, gibt's auch noch andere interessante Gegenstände. Schlüssel öffnen





Die Pyramiden solltet Ihr äußerst sorgfältig durchkämmen: Viele verborgene Schätze warten auf Euch



Die Opfer treiben sich nichtsahnend in Swimmingpools und düsteren Gemäuern herum

Spieletyp: Action
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Passwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
73%
Grafik
70%
Musik
71%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung

Weird Kids on the Block



Ein Schluck aus der Pulle wirkt manchmal Wunder

Mit dem Suchradar kommt Ihr selbst verrückten Trampolinspringern auf die Spur



Thriller läßt grüßen: Zombies auf dem Friedhof

Euch verschlossene Pforten und fix aufgestellte Clowns irritieren wahnsinnige Massenmörder. Schüttet Ihr Euch die dann und wann auftauchenden Zaubertränke hinter die Kiemen, beobachtet Ihr nette kleine Veränderungen an Euch: Entweder gebt Ihr Carl Lewis das Gefühl, zur Rentnergang zu gehören oder Ihr mutiert selbst zum Monster und macht aus den Filmbösewichten Hackfleisch. Die Liste der Effekte ist dabei ellenlang und nicht nur durchweg positiv für Euch. Haucht Ihr Eure spärlichen drei Leben aus, ist's um die Nachbarschaft geschehen, denn Continues gibt's leider keine, dafür aber alle vier Stages ein Passwort.



Bis auf die unterschiedliche Farbenvielfalt (das Super NES ist klar im Vorteil) sind mir keine nennenswerten Unterschiede zwischen den zwei Versionen des Schlächter-Spiels aufgefallen, deshalb gilt alles nachfolgende für beide Systeme. Es ist schon toll, was für eine furchterregende Hollywood-Monster-Party sich da zusammengefunden hat. Nahezu keine Berühmtheit wurde ausgeschlossen: Zombies und Ghoule wollen Euch ans Fleisch, Vampire und Mumien verfolgen Eure Helden, Blobs warten in Frankensteins Labor auf Euch. Bei all dem Horror-Szenario ist das Spiel nicht bierernst wie z.B. *Splatterhouse*, sondern nimmt sich oft selbst auf die Schippe: Welches Monster nimmt schon vor einem geworfenen Eis am Stiel Reißaus? Die ersten fünf, sechs Stages macht die Zombie-Jagd und das Herumstöbern nach nützlichen Utensilien noch mächtig Laune, doch nach und nach sehnt sich der Spieler nach mehr Abwechslung. Endgegner sind ziemlich rar gesät und neue Spielelemente vermißt Ihr in höheren Levels schmerzlich. Auch nervt es entsetzlich, wenn bestimmte Gegnertypen gegen fast alle Waffensysteme nahezu immun sind: Der Axt-Killer in Level vier hält einen knapp zweiminütigen Beschuß von Seiten beider Spieler *locker aus*, es sei denn, Ihr benutzt die Panzerfaust. Die wenigen Patronen davon benötigt Ihr aber dringend, um Euch den Weg durch die dichte Heckenlandschaft freizuschießen. Das Ganze wäre sogar noch zu ertragen, wenn es sich um eine Art Endgegner handeln würde, aber die Typen streunen ja gleich dutzendweise herum! Abgesehen von diesen Mankos spielt sich das Teil aber hervorragend und dank der vielen, wenn auch nicht stark unterschiedlichen Levels ist's nicht gleich durchgespielt. Alle Horror-Freaks sind sowieso schon auf dem Weg zum nächsten Händler, um sich ihre Lieblinge auf Modul zu holen. Die anderen Action-Fans sollten lieber mal probespielen. Anleitungs-Muffel sollten hier nebenbei bemerkt mal einen Blick in das beiliegende Booklet werfen: Es ist zum Schreien komisch und verrät Euch unter anderem eine Reihe von Spiele-Titeln, die wieder verworfen wurden, wie beispielsweise *Ghouls just wanna have fun* oder *Herr Doktor, ich fühl mich so blutleer.* rk





Vor den axtschwingenden Maskenkillern aus Freitag, der 13te solltet Ihr schleunigst reißausnehmen

Spieletyp: Action
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Passwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

71% Grafik
70% Musik
71% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**

Redaktionswertung



Parodius läßt grüßen: So einer Lady habt Ihr schon in Konamis Ulk eingeheizt

Strider-Clone

Run Saber

Alte Testerweisheit: Kein Actionspiel ohne Außerirdische. Im *Strider*-Verschnitt *Run Saber* überfallen die ewig raffgierigen Aliens aus Jux und Dollerei mal wieder die Erde. Nach dem kurzen Intro beginnt Eure Mission zur Rettung der Menschheit vor den grimmigen Invasoren. Ihr dürft zunächst im Optionen-Menü den Schwierigkeitsgrad und die Bildschirmauftritte des agilen Einzelkämpfers einstellen und einen Kumpel zum gemeinsamen Himmelfahrtskommando auffordern. Aus allen Himmelsrichtungen rücken im ersten der vier Levels Wärter an und purzeln Felsbrocken auf Euch zu. Ergreift das flinke Sprite die Flucht, scrollt der Screen butterweich in zwei Ebenen mit. Zieht Ihr den Aliens mit Eurem Plasmaschwert den Scheitel, werden mitunter kleine Kapseln frei, die die Reichweite der Sense erhöhen oder Euren Vorrat an Feuerdrachen als Smart Bomb erhöhen. In bester Jump and Run-Tradition blockieren gleich mehrere Zwischengegner den Weg auf das Rollfeld der Basis. Wohlbehalten an Greifarmen und Schleimklumpen vorbei, besteigt der Held die Tragfläche eines Flugzeugs. Just in diesem Moment hebt die Maschine ab und über den Wolken kommt es zum Duell mit dem Piloten, einer wahren Ausgeburt der Hölle. Nach einer kinoreifen Explosion des schnittigen Gleiters, verschlägt es die schlagkräftige Ein-Mann-Armee nach Thailand. Habt Ihr den Mönchen gezeigt, was 'ne Harke ist, den südamerikanischen Dschungel im *Jurassic Park*-Stil überlebt und der futuristischen Techno-Stadt das Licht ausgeblasen, wartet noch der endgültige Showdown auf einer versunkenen Insel auf den Schwertschwinger.









Run Saber steckt voller Überraschungen: Oben links bekämpft Ihr einen High-Tech-Jet, der mittels 3-D-Chip gedreht wird



Wehe, wenn Capcom das erfährt: *Run Saber* ist kein *Strider*-Clone, es *ist* Strider! Hübsch animiert hangelt der Held an Plattformen und Wänden entlang, schlägt Purzelbäume in der Luft und haut mit dem Plasmaschwert alles klein, was sich bewegt. Gegenüber dem großen Spielhallenvorbild geizt das Recycling-Modul mit Extras: Das Waffenarsenal besteht aus einer aufgepeppten Wumme und grünen Drachen, deren Verwüstungsfaktor sich in Grenzen hält. Trotzdem behalten die Aliens nur selten die Oberhand. Erstens zeigt Euch stets ein Pfeil, wo's zum Ausgang geht, Verlaufen ist also ausgeschlossen. Zweitens liegt der Schwierigkeitsgrad meist unter dem Genredurchschnitt. Weitere Mängel: Gerade im Zwei-Spieler-Modus kommt das Scrolling den flinken Sprites oft nicht hinterher. Jetzt aber genug der Kritik: Schließlich fehlt von *Strider* auf dem Super Nintendo noch jede Spur und im Duo-Modus besitzt *Run Saber* einen nicht zu verachtenden brachialen Charme. Wenn Euch der Sinn nach Action-Fastfood für Zwischendurch steht, ist probespielen angesagt, denn Spaß macht's allemal. *rk/cb*

Spieletyp: Durchschlageübung
Hersteller: Atlus
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	
Grafik	71%
Musik	52%
Soundeffekte	59%
SPIEL-SPASS:	70%

Redaktionswertung



Comic-Stars

Captain America

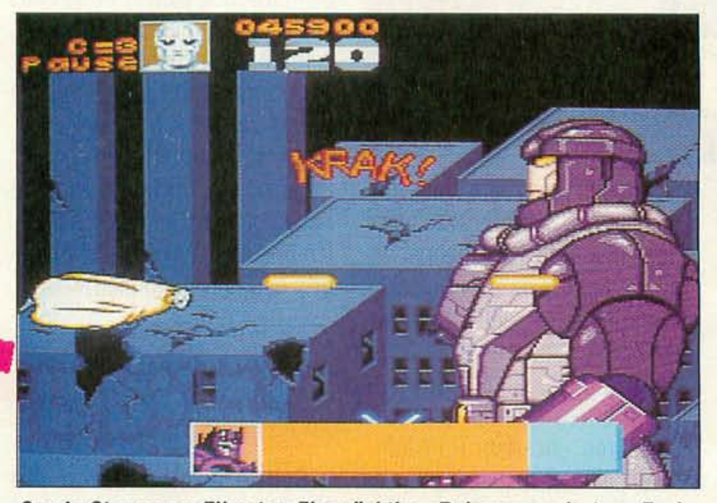
Unter dem Motto 'America needs your help', stürzt Ihr Euch als sagenumwobener *Captain America* oder einer der anderen drei Marvel-Helden auf eine Horde von Comic-Bösewichten, die die Staaten infiltriert haben. Neben einem Standard-Faustschlag hat jeder Haudegen eine spezielle Fähigkeit in petto. Als da wären: Laser, Pfeil und Bogen sowie Schild. Landet Ihr einen Treffer, erscheinen in bester Comic-Manier Ausdrücke wie 'Blam', 'Crack' um die Kontrahenten herum. Setzen Euch die Kanaillen zu sehr zu, fällt Eure anfängliche Lebensenergie von 100 Zählern rapide in den Keller. Damit das Ganze nicht zu eintönig wird, enthält nahezu jeder Level auch eine Ballersequenz, in der Ihr Euch mit Raumschiffen und Robotern in Festungen unter dem Meer duelliert.



Schade! Trotz der Zwei-Spieler-Option und den vier zur Verfügung stehenden Comic-Helden bleibt das Spiel im wahrsten Sinne des Wortes farblos: Die Grafiker nutzten die Fähigkeiten des Super Nintendo in keinster Weise aus, deshalb bewegt sich die Farbpalette allenfalls auf 8-Bit-Niveau. Der Sound gesellt sich ebenfalls zur Runde 'einfallslos und langweilig', so daß selbst Enthusiasten die nette Kombination aus Prügeln und Ballern sehr schnell zum Hals 'raushängen wird. Vom Schwierigkeitsgrad her bewegt sich die Comic-Adaption in höheren Regionen: Die Feindesschar selbst bewegt sich äußerst schnell und sogar der kleinste Knilch steht nach drei Volltreffern wieder auf. Da nützt selbst die Möglichkeit nichts, seinen Comic-Helden aus vier verschiedenen auswählen zu können. Fans können mit dem Kauf liebäugeln, alle anderen sollten die Finger davon lassen. *rk*



Captain "R-Type" auf dem Weg, Richtung Feindbasis



Comic-Star gegen Filmstar: Ein mächtiger Robocop posiert vor Euch

Spieletyp: Beat'em Up/ Shoot'em Up
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

38% Grafik
35% Musik
29% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **29%**

Redaktionswertung



Wollt Ihr die Fan-Artikel gewinnen, nehmt am Preisausschreiben teil

Achtung Marvel-Freunde! Mindscape hat uns freundlicherweise eine Reihe von Fan-Utensilien überbracht, die wir mittels einer kleinen Verlosung postwendend an Euch weitergeben. Es gibt eine Menge von Mindscape-T-Shirts, Marvel-Comics in Sammlerausgaben und ein Foto von *Captain America* beim Autogrammegeben abzustauben. Um die Artikel in Eure Finger zu bekommen, müßt Ihr nur unsere kleine Preisfrage um die Comic-Stars beantworten:

Nennt uns auf einer Postkarte fünf Helden aus den Marvel-Comics!

Dann ab die Post zu uns. Die Anschrift lautet:

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Die Gewinner werden dann unter allen richtigen Einsendungen ausgelost und schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.



Neben Eurer Stammburg habt Ihr in diesem Szenario schon ein Bergwerk und eine Fabrik gebaut

Stammesdünkel

Mega-lo-Mania

Die grafische Verwandtschaft zum Göttergemetzel *Populous* kommt bei *Mega-lo-Mania* nicht von ungefähr, denn auch vom Spielprinzip her gibt es Parallelen: Ihr erwählt einen von vier Despoten, womit Ihr Euch für den weiteren Verlauf des Spiels die restlichen drei zu Feinden gemacht habt. Diese müßt Ihr in Inselkampf-Szenarien, deren zeitlicher Handlungsrahmen sich über Jahrtausende hinweg spannt, besiegen. Habt Ihr drei Inseln hintereinander in Euren Besitz gebracht, wandert Ihr in die nächste Entwicklungsepoche. Steht Euch zu Anfang nur ein kleiner Haufen Männer zu Diensten, so könnt Ihr durch geschicktes Besiedeln, Rohstoffschürfen, Erfinden und Taktieren den Bestand und die Qualität Eurer Gefolgschaft enorm vergrößern. Natürlich schlafen Eure Rivalen, die Ihr Hauptquartier an einer anderen Stelle der Insel aufgeschlagen haben, auch nicht. Die in Quadrate unterteilte Insel läßt sich auch in den Feindbereichen von Euch einsehen. Wollt Ihr expandieren und trefft auf gegnerische Trupps, kommt es zum Gefecht, es sei denn, Ihr seid vorher mit dem Konkurrenten eine befristete Allianz eingegangen. Beweist Ihr mit Euren Erfindungen, Architekturen und dem Rohstoffabbau eine geschickte Hand, so steigt Euer Völkchen um eine Entwicklungsstufe auf, die dann wirkungsvollere Waffen und Befestigungen hat. Im Laufe der Jahrtausende stehen Euch Waffen vom simplen Faustkeil bis zum futuristischen Kampfjet zur Verfügung. Fühlt Ihr Euch dem Feind zahlen- und entwicklungsmäßig überlegen, solltet Ihr einen Angriff wagen, um die Festungen der Gegner zu schleifen und die nächste Insel in Angriff nehmen zu können.



Schon alleine durch die für Konsolenspiele recht komplexe Steuerung merkt Ihr, daß Ihr es mit einer Umsetzung aus dem Heimcomputerbereich zu tun habt. Zahlreiche Menüpunkte müssen in Sekundenschnelle angewählt werden, damit der fixe Computergegner nicht die Oberhand gewinnt. Obendrein kommen mit der Entwicklung Eurer Mannen ständig neue Funktionen und Waffenarten hinzu. Hierbei die Übersicht zu behalten, schnell zu reagieren und gleichzeitig strategisch klug zu handeln, fordert den ganzen Feldherrn in Euch. Verliert Ihr nicht zu schnell den Mut und überwindet die Anfangsschwierigkeiten, eröffnet sich Euch der große Reiz eines fesselnden Spiels, in dem es ständig etwas Neues zu entdecken gibt. Nennenswerte Unterschiede zur Mega-Drive-Version gibt es nicht, lediglich die Benutzerführung wurde von der Aufmachung her neu strukturiert, was allerdings auch keinerlei Erleichterungen für den ungeübten Spieler mit sich gebracht hat. *fh*









Zu verschiedenen Jahreszeiten kämpft Ihr Euch mit Eurem Alter Ego durch die unterschiedlichen Entwicklungsepochen

Spieletyp: Strategiespiel

Hersteller: Imagineer
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

69% **Grafik**
40% **Musik**
38% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 75%

Redaktionswertung

MAIL-O-MANIA

Hi Freaks! Wieder jede Menge Anregungen durchgeschnüffelt, diesen Monat? Euch bricht der Bleistift aber auch nie ab, was? Jaja, ich weiß, wir leisten uns ab und zu ein paar Bugs (Inhaltsverzeichnis Tips & Tricks 10/93, hüstel). Aber wir arbeiten dran!

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar/München

Streetfighter eternal

Lohnt sich die Anschaffung eines Streetfighter-II-Turbo-Moduls, obwohl ich schon den Vorgänger habe? Manfred Schönheits, Dasing

Das kommt ganz drauf an, wie gut Du mittlerweile bist und was Dir die Neuerungen wert sind: Die Turboversion ist erheblich schneller als der Vorgänger, fast alle Charaktere können ein bis zwei neue Techniken, das Modul enthält zusätzliche Hintergrundanimationen und Sounds. Unsere Meinung: Ganz schön clever von Capcom, die Zeit bis zum Streetfighter III (mit vier neuen Charakteren) mit dem SF-II-Turbo zu überbrücken. Keine gemeine Geldmacherei, denn die Turboversion ist wirklich besser. Aber es ist halt immer noch dasselbe Spiel...

Ihr habt geschrieben, daß Ihr mit der Wertung für Streetfighter-II-Turbo nicht weiter hochgeht, weil das Modul so teuer ist. Mittlerweile kostet es aber nur noch rund 140 Mark. Geht Ihr jetzt nachträglich hoch?

Richard Weißflog, Döbeln

Wir werten trotzdem nicht besser, weil es wie gesagt dasselbe Spiel ist. Wie sollen wir bitte den angekündigten Street-

fighter III bewerten, würden wir jetzt schon auf 95% gehen? Sollte je eine CD-Version (für welches System auch immer) erscheinen, müssen wir dann 104% geben? Strenggenommen ist jede neue Version ein aufgebackenes Brötchen – jedesmal besser, aber eben nicht sehr innovativ.

In Ausgabe 8/93 habt Ihr was über Shen-Long geschrieben. Irgendwie habe ich das nicht genau verstanden. Habt Ihr oder die "EGM" sich einen Scherz erlaubt und es gibt Shen-Long in Wirklichkeit gar nicht?

Rene Berleong, Stuttgart

Gerüchte um irgendwelche Spezialcharaktere sind so alt wie das Spiel selber. Komisch ist nur, daß die Bedingungen, um z.B. Shen-Long zu treffen, immer derart wahnwitzig sind, daß den Kerl vermutlich noch keiner wirklich gesehen hat (weiß der Kuckuck, wie die EGM die Bilder gemacht hat). Und kaum ist die 24-MBit-Version fürs Mega Drive draußen, gibt's auch schon wieder neue Gerüchte: Angeblich könnt Ihr da einen Typ namens J. Maximum treffen (kennen wir den nicht aus *World Heroes II*?), falls Ihr folgende Bedingungen erfüllt: Zuerst müßt Ihr einen Highscore erreichen und den Namen BERT N ERNIE in die Tabelle eintragen. Dann stellt Ihr im Optionsmenü den härtesten Schwierigkeitsgrad und die höchste Geschwindigkeit ein, um Euch so bis zu Mr. Bison durchzuprügeln (hulp!). Dann gebt Ihr folgende Kombination ein: Start, oben, C, Y, links, A, rechts, runter, Y, B, A, links, links, Start. Unser Angebot steht: Wer es schafft, als erster einen versteckten Charakter (in welcher Version auch immer) zu fotografieren, erhält einen Ehrenplatz im Heft und 500 Mark auf die Kralle! Natürlich lassen wir listig aus US-Zeitschriften abfotografierte Bilder nicht gelten…

Versions-wirrwarr

Habt Ihr Tomaten auf den Augen? In Ausgabe 10/93 hattet Ihr großartig *Shinobi 2* getestet. Alle anderen Magazine stellen das Spiel aber als *Shinobi 3* vor. Was stimmt denn nun?

Holger Macherey, Koblenz

Alle haben recht: Unsere Testversion war ein astreiner Japan-Import. Und da heißt das Spiel nun mal *Super Shinobi 2*, während die offizielle Version in Deutschland *Shinobi 3* heißt. Beide sind identisch.

Spielhallen unter 18

Was mich schon seit langem interessiert: Gibt es in Deutschland eigentlich auch Spielhallen, wo der Zutritt unter 18 Jahren erlaubt ist? Jedesmal wenn ich eine sehe, bin ich enttäuscht. **Patrick Scheffler, Bochum**

Gibt es nicht. Das Jugendschutzgesetz macht Dir hier einen Strich durch die Rechnung, weil in Spielhallen neben TV-Spielen auch reine Glücksspielautomaten hängen, die schon manche arme Seele ruiniert haben. Das alleine wäre es natürlich nicht, da es die Dinger ja auch in Gaststätten gibt. Es stünden aber viele Spielautomaten auf dem Index. Jeden neuen Automaten einzeln zu testen, ist der BPS natürlich viel zu aufwendig. Also gibt man Spielhallen sicherheitshalber pauschal erst ab 18 frei. Anders als z. B. in Japan, wo Spielhallen zur normalen Freizeitbeschäftigung für die ganze Familie gehören, hängt deutschen Gambling-Centern nach wie vor ein zwielichtiges Image an.

Exotische Schönheiten

Woher habt Ihr denn die ganzen tollen Zeichnungen, die Ihr z. B. immer in Tips & Tricks veröffentlicht?
Helen Chan, CH-Thun

Klare Frage, klare Antwort: aus Japan. Meist erfordert es nur ein kurzes Fax (oder einen Anruf von unserem Nippon-Corner-Freak Tetsuhiko), um die Erlaubnis für den Abdruck zu erhalten. Falls Ihr selbst an japanischen Anime- oder Comiczeichnungen interessiert seid, probiert es mal über Galaxy in München: Es gibt beispielsweise japanische Zeichentrickfilme auf Video, denen eine original handgezeichnete Folie aus der Filmproduktion beiliegt. Oder Ihr schnüffelt mal ein wenig in den Anzeigen im Heft: Wo es Manga-Videos gibt, gibt's eventuell auch Comics und Artwork. By the way: "Manga" ist nicht etwa eine Video-Firma. Es ist japanisch und heißt Comic...

Geschmacksache

Ich bin ein enttäuschter Mega-Drive-Besitzer, weil ich gemerkt habe, daß Nintendo bessere Spiele herstellt als Sega. Vor einigen Wochen spielte ich z. B. *Super Tiny Toons* bei meinem Freund und bemerkte, daß das Spiel auf dem Mega Drive nicht so einfallsreich ist wie auf dem Super Nintendo. Außerdem finde ich, daß Sonic nicht so ein tolles Maskottchen wie Mario ist: Während Mario immer sehr nett wirkt, schaut Sonic einen immer mit erhobenem Zeigefinger an. Hätte ich mir besser ein Super Nintendo kaufen sollen?
Ivan Barysch, Lingen

Wer nun das bessere Maskottchen ist, Sonic oder Mario, ist wohl reine Geschmacksache. Außerdem gibt es eine Menge Leute, die behaupten, die Toons seien auf dem Mega Drive eher noch witziger als auf dem Super Nintendo. Sinn eines Multiformatmagazins wie VIDEO GAMES ist es, Spiele verschiedener Systeme gegeneinander antreten zu lassen, nicht aber, einem System pauschal den Vorzug zu geben. Erfahrungsgemäß lassen sich auch viele Spieler stark vom Urteil ihrer Kumpels beeinflussen: Wenn ein Super Nintendo als cool gilt, sieht man als einsamer Mega-Drive-Besitzer ziemlich alt aus. Das ist wie mit dem Opel Manta und dem Golf GTI, hihi. Natürlich hatte es Sega anfangs sehr schwer, gegen die erdrückende Dominanz von Nintendo einen Stich zu machen und fähige Entwickler, bzw. Third-Party-Publisher zu verpflichten. Mittlerweile hat sich jedoch einiges geändert. Es gibt ganz hervorragende Mega-Drive-Titel (schaut mal in unser Beste-Spiele-Sonderheft!). Daß wir Berichte manchmal gerechter aufteilen könnten, ist uns bewußt – es gibt nichts, was man nicht noch besser machen könnte...

Mogelpackung

Warum werden in Deutschland nicht Game-Boy-Module mit bis zu 105 Spielen (gibt es noch mehr?) vertrieben, wo das doch in fernöstlichen Ländern schon lange üblich ist? Die einzige Chance

bleiben Flohmärkte, wo ich neulich ein 105-Spiele-Modul für 179 Mark gesehen habe. Gibt es sowas auch für SNES? Mark Newiger, Langgöns

Lieber Mark, was Du da entdeckt hast, sind astreine Raubkopien bzw. illegal produzierte Module – jedenfalls nach deutschem Recht. Hätte Nintendo Zugriff auf eine dieser Firmen, hätte man ihr längst den Hintern weggeklagt. Das Problem ist nur, daß in "einigen fernöstlichen Ländern", wie Du so schön sagst, die Gesetzgebung in bezug auf Copyrights etwas anders aussieht als z. B. in Japan oder Deutschland. Im Klartext: In Taiwan, China oder Tailand gibt es – teilweise sogar staatlich gefördert – ganze Industriezweige, die sich ausschließlich damit beschäftigen, billige Kopien von Markenprodukten herzustellen, die anderswo illegal wären. Sogar auf der Chicago-CES im Frühling tauchten Anbieter solcher Riesenmodule auf. Die waren aber schneller weg vom Fenster als wir unsere Visitenkarten abgeben konnten. Die zweite Variante des "100-Spiele-Moduls" besteht darin, geringfügig unterschiedliche Versionen eines ähnlichen Spiels zu verkaufen, als wären es 20 eigene Spiele. Meist handelt es sich dabei um einfache Strategiespiele mit Minimalgrafik, die kaum Code fressen. Bei genauerer Betrachtung reduziert sich die Zahl der wirklich unterschiedlichen Titel auf fünf bis sechs. Deren Spielspaß läßt sich mit einem Luftballon vergleichen: Sieht auf den ersten Blick toll aus, bei genauerer Betrachtung bleibt aber nur eine schlappe Hülle und viel heiße Luft...

Augenweide

Was ist eigentlich aus Eurem Sprite des Monats geworden? Gibt's das nicht mehr? Volker Tantz, Bielefeld

Wir haben das Sprite des Monats bis auf weiteres in Partition X verbannt: Derzeit gibt's soviel Tests, daß wir die Farbseite besser im Testteil investieren. Aber keine Panik: Es gibt sicher Gelegenheiten, mal wieder so richtige Farborgien zu feiern...

Nintendo vs. Sega

Ich finde es nicht gerade berauschend, daß Ihr das Super Nintendo so bevorzugt. Auf dem Super Nintendo gibt's auch nicht mehr Titel als auf dem Mega Drive. Außerdem druckt Ihr Vorabberichte fast immer nur von Super-Nintendo-Titeln. Könntet Ihr das gefälligst einmal ändern? Marcus Reitz, Wilfrath

Wir bevorzugen das Super Nintendo keineswegs und auf gar keinen Fall absichtlich. Den Ruf, wir wären einseitig, werden wir wohl nie wieder los – da hilft es wohl auch nicht, einen Mega-CD-Titel zu drucken (9/93), oder einen Sonic-Titel (11/93), dicke Mega-Drive-Previews (Aladdin, Street Fighter Mega Drive) usw. Wenn rein zahlenmäßig mehr Super-Nintendo-Previews im Heft sind, liegt das schlicht daran, daß wir meist früher an die Super-Nintendo-Titel herankommen. Viele große Hersteller bedienen zuerst das weiter verbreitete Super Nintendo und machen sich erst dann an die Mega-Drive-Umsetzung. Ist erst einmal ein Super-Nintendo-Preview erschienen, macht ein Vorbericht über die Mega-Drive-Version natürlich relativ wenig Sinn. Eins dürft Ihr nicht vergessen: Nintendo war vor allen anderen Konsolenherstellern auf dem Markt und hat immer noch Vorsprung, auch in Deutschland. Das schlägt sich überall nieder, auch wenn es nicht beabsichtigt ist. Sollen wir lieber aktuell sein oder lieber kleinkariert Systemtests zählen?

INTERFACE RAT & TAT

Man kann sich auf gar nichts mehr verlassen: Module funktionieren nicht mehr mit Adaptern, Händler bieten ominöse Umbauen an, das Erscheinen (oder Nichterscheinen) von CD-ROMs löst Verwirrung aus und auch sonst scheint der technische Durchblick scheint allgemein (in Hinsicht auf die neuen Konsolen) stark getrübt.

NINTENDO-CD-ROM

Ich hätte einige Fragen zum CD-ROM für das Super Nintendo: Ist es dem Mega CD 2 technisch überlegen? Werden die Fähigkeiten meines Super Nintendos erweitert? Lohnt sich die Anschaffung im Hinblick auf die neuen Konsolen wie Jaguar und 3DO? Lukas Gernboth, Neusäss

Nochmal für alle: **Es wird für das Super Nintendo kein CD-ROM geben.** Wenn's um technische Neuerungen geht, sind wir sehr vorsichtig geworden. Was ist uns nicht alles versprochen worden: Die Play-Station (in Zusammenarbeit mit Sony), ein CD-I-kompatibles Super Nintendo und nicht zuletzt das CD-ROM fürs Super Nintendo (angeblich mit 32 Bit). Keine dieser Ankündigungen wurde jedoch eingehalten. Die neuen Informationen über die nächste Nintendo-Konsole "Project Reality": 100 MHz Takt, HDTV-kompatibel und das alles spätestens 1995 für knapp 400 Mark? Wir werden sehen. Ein vergleichbarer Computer von Silicon Graphics kostet heute noch Zigtausende von Mark, wie soll Nintendo diesen Preisunterschied realisieren? Ich denke, wir sollten Nintendo-Gerüchte mit größter Vorsicht behandeln. Wir könnten solch unbestätigte Gerüchte freilich zur Titel-Story aufblasen, gedient ist jedoch niemandem damit. Fakten lest Ihr deshalb erst, wenn die neue Konsole in Blech und Plastik bei uns eintrudelt – da müßt Ihr noch etwas Geduld haben. Wenn's soweit ist, werden die Kisten ausführlich getestet.

MEGA CD 2

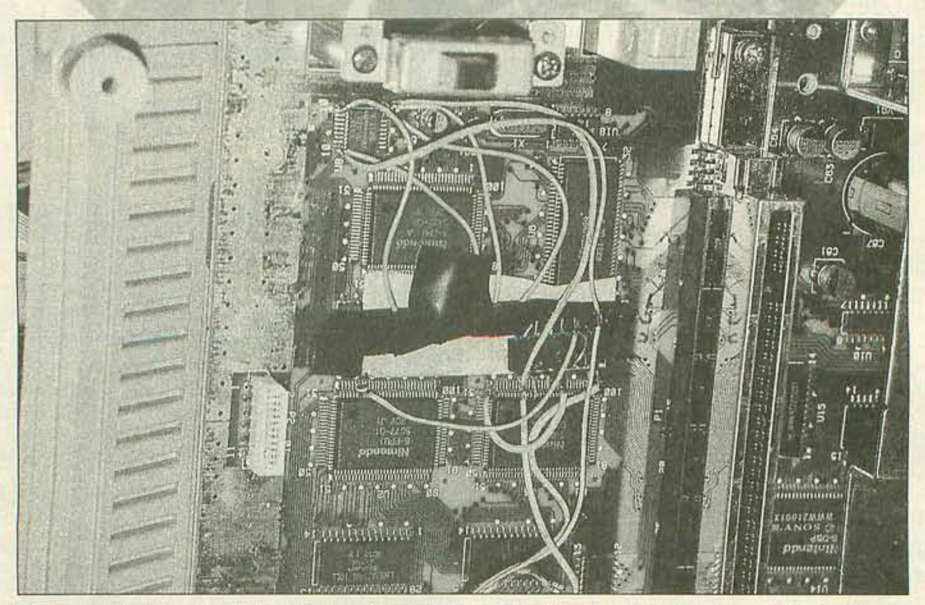
Ich hätte einige Fragen zum Mega CD 2: Ist es möglich, andere CD-ROM-Software abzuspielen? Kann man Photo-CDs betrachten? Laufen CD-I-Platten? Gibt es ein Action Replay für das Mega CD 2? Norbert Feldbaumer

Nur, weil wir's in unserem Mega-CD-2-Artikel nicht geschrieben haben, gibt's keinen Grund, anzunehmen, die Konsole könnte mehr. Wenn da steht, "das Mega CD 2 liest Spiele- und Musik-CDs" dann ist das auch wirklich alles; keine andere Software, keine Photo-CD, kein CD-I und keine anderen Kunststückchen. Ein Action Replay gibt's im Moment auch noch nicht. Da es zwischen Mega Drive und Mega CD 2 gesteckt werden müßte, entsteht hier wohl ein kleines Platzproblem.

MULTI-VISIONS-SNES

Gibt es eine Möglichkeit, mein Super Nintendo auf eine 50/60-Hz-Umschaltung umzurüsten? Einige Videospielhändler haben einen solchen Umbau für ca. 100 Mark im Angebot. Markus Elsterer, Schwabach

Wie an dem relativ hohen Preis leicht zu erkennen ist, geht der Super-Nintendo-Umbau nicht so leicht vonstatten, wie beim Mega Drive. Normalerweise wird in das Super Nintendo ein zusätzlicher Chip eingebaut. Zusammen mit dem bereits im Gerät befindlichen IC nimmt dieser per Schalter den Wechsel zwischen 50 Hz und 60 Hz vor. Zusätzlich müssen noch einige Leitungen gelegt und IC-Anschlüsse gebrückt werden. Selbst für einen versierten Hobby-Bastler ist dieser Eingriff kaum durchführbar, zumal der Zusatz-Chip nur über spezielle Importkanäle direkt aus Fernost zu beziehen ist. Bei einem sogenannten Multi-Vision-Super-NES ist dieser Umbau schon vorgenommen worden, deshalb ist das umschaltbare Gerät



Diesen Umbau eines Multi-Visions-Super-NES hätten sie mir in der Lehre um die Ohren gehauen. Auch wenn Ihr so ein Gerät beim Händler kauft: Es bleibt eine Bastellösung.

RAT INTERFACE TAT

teurer. Sicherheitsfanatiker sollten jedoch Folgendes beachten: Wird ein deutsches Super Nintendo zum Multi-Vision-Super-NES umgebaut, verliert das "Geprüfte Sicherheit" seine Gültigkeit, und außerdem alle Garantieansprüche.

ALLSTAR-TROUBLE

Ich habe mir vor kurzem das Action Replay Pro für mein Super Nintendo zugelegt. In der Anleitung steht, daß ich es auch als Adapter für Importspiele nutzen kann. Allerdings war nicht näher beschrieben, wie das funktioniert. Hat der Schlitz auf der Rückseite etwas damit zu tun? Außerdem habe ich mir *Super Mario Allstars* gekauft. In der Anleitung steht, daß man "keine Geräte, die das Spiel in irgendeiner Weise beeinflussen", einsetzen darf. Was würde denn passieren, wenn ich Action Replay benutze?

Björn Kirschner, Bühl-Altschweier

Wir haben mehrere Zuschriften zum Thema "Action Replay Pro als Import-Adapter" erhalten. Anscheinend ist die Anleitung hier in der Tat unvollständig (ich hab' den Wisch leider gerade nicht zur Hand). Wer mit seinem Mogel-Modul Importspiele betreiben will, muß ein, seiner Konsole entsprechendes (im Normalfall ein deutsches) Modul mit der Vorderseite nach oben am hinteren Slot anstecken. Das Importspiel wird oben auf das Action Replay aufgesteckt. Erst dann laufen Importspiele, die den alten Sicherheits-Chip haben. Japanmodule und Spiele aus den USA sind mit einem Chip von 1990 ausgestattet, während offizielle Spiele über einen Chip der 1992er Serie verfügen (das soll jetzt nicht heißen, daß Ihr die Module aufbrechen müßt!). Die *Super Mario Allstar Collection* ist wieder eins der komplizierteren Module. Da Nintendo mit technischen Komprimier-Tricks 24 Mega-Bit auf das Modul gepackt hat, läuft das Spiel nicht mit dem Action Replay und vermutlich auch nicht mit den meisten anderen Importadaptern. Kaputtgehen kann beim Mogelversuch zwar nichts, die gespeicherten Spielstände werden aber möglicherweise gelöscht. Das kann übrigens bei anderen Modulen mit Speicherbatterie (auch andere Systeme) auch vorkommen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Postfach 1304
85531 Haar / München

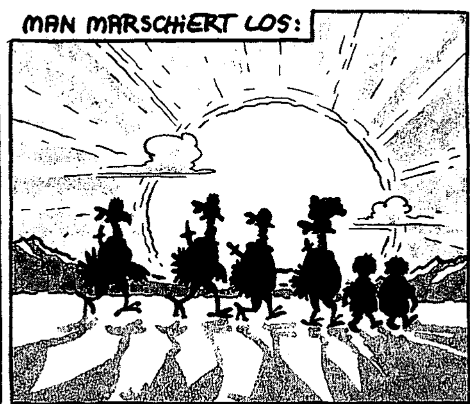


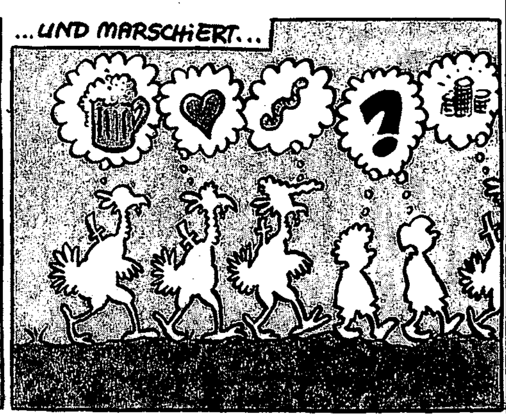
Was bisher geschah: Zusammen mit den Ninja-Turkeys machen sich Alex und Bruno auf den gefahrvollen Weg nach Segastopol, um Tonic zu treffen, den alten Igel, der als einziger den Weg zurück in die Realität kennt.



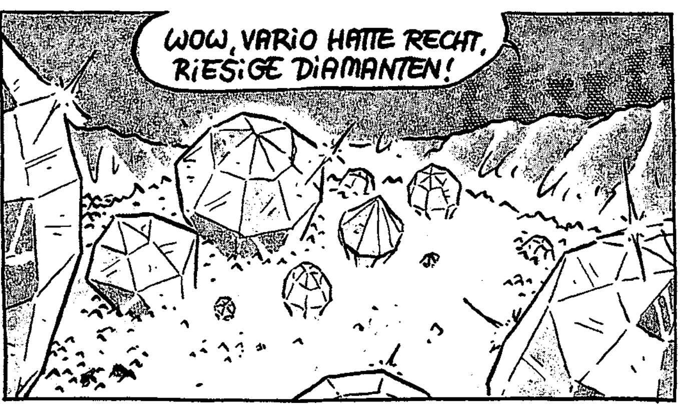






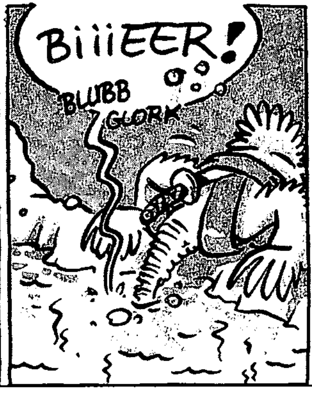




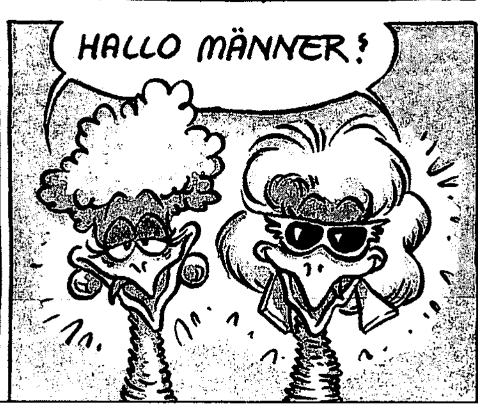








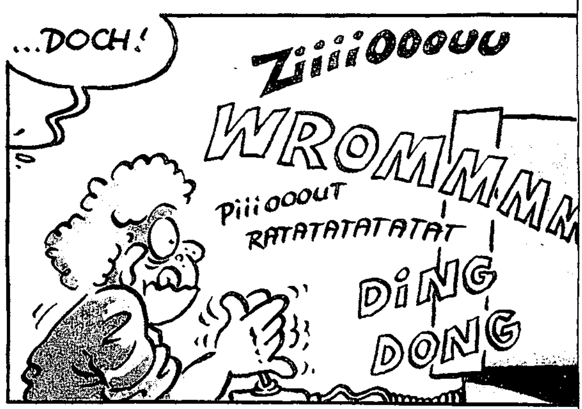


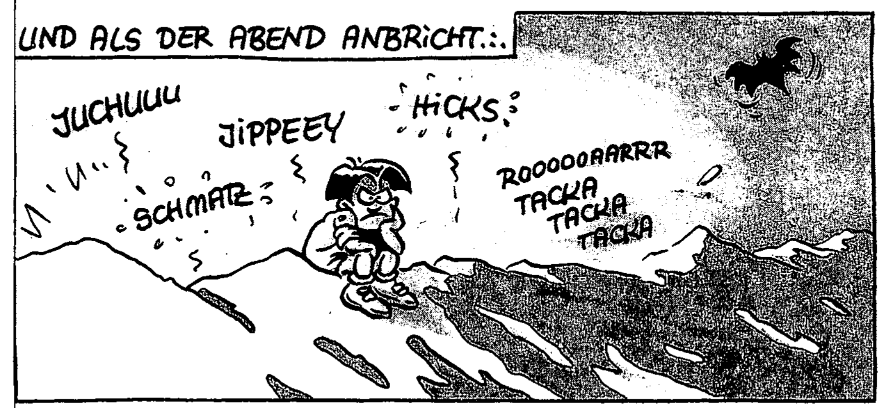




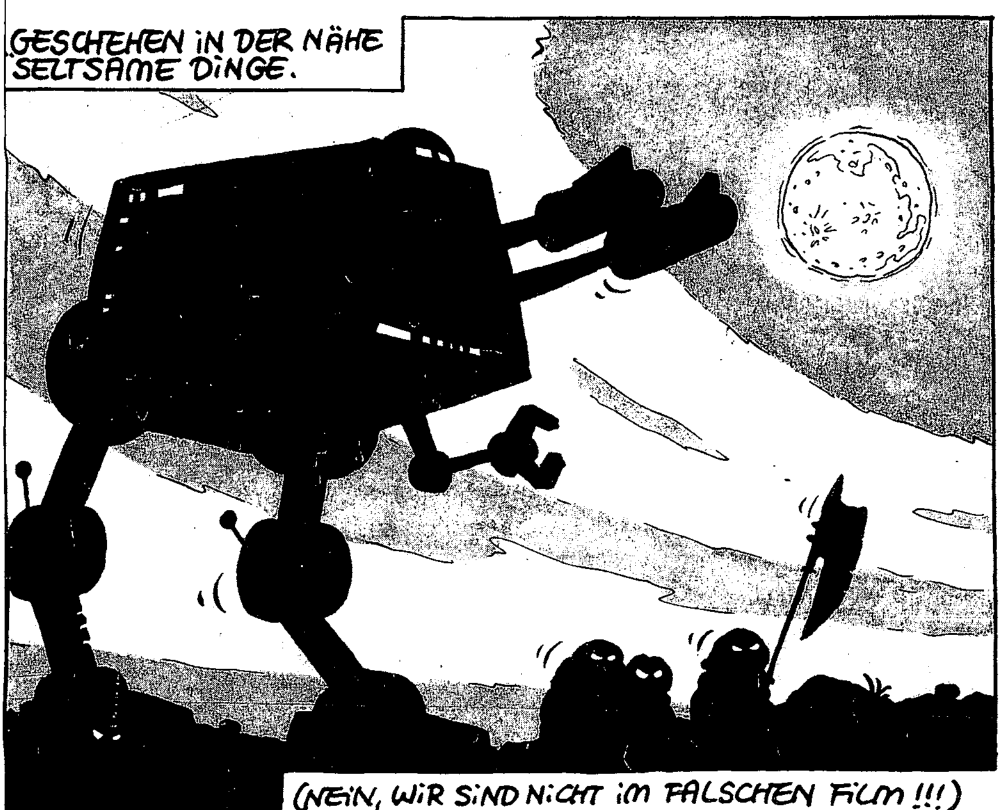


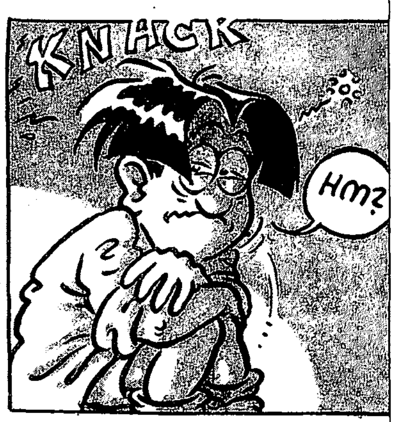










Große Dinge werfen ihre Schatten voraus. Den Turkeys drohen Vollrausch und Reichtum. Alex und Bruno droht der ewige Aufenthalt in Modul. Karl Bihlmeier droht die vorzeitige Vergreisung, der VIDEO-GAMES droht das Image eines Comic-Heftes, und Euch droht die nächste Folge.

INTERFACE TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Coole Tips für die eiskalte Jahreszeit sollen Euch dabei helfen, selbst in heißen Zockernächten einen kühlen Kopf zu bewahren. Je nach Altersstufe und Reifeklasse solltet Ihr es Euch bei heißer Schokolade oder einem gepflegten Glühwein am heimischen Spiele-Herd bequem machen und den Nikolaus einen guten Mann sein lassen. Ob Ihr dabei saisongemäß Eishockey spielt oder Euch in furiosen Schlachten eine auf den Pelz brennen laßt, bleibt ganz Euch überlassen.
Jingle bells, Euer J. Heuckeroth

WIE LÄUFT'S

Wenn Ihr die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart Ihr uns unnötige Arbeit.

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern *ausschließlich* per Post einsenden.

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

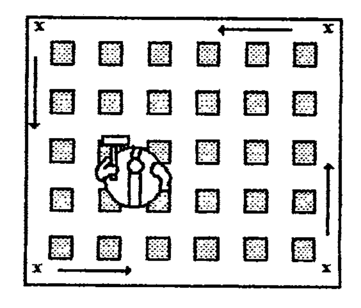
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Super Bomberman (Super Nintendo)

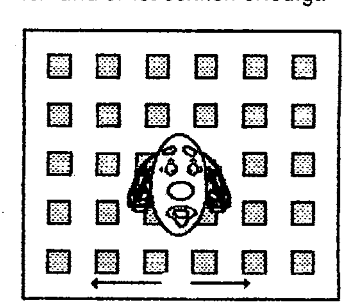
Benny Rieff aus Gröbenzell bombt mindestens genauso gerne wie wir. Er gibt mit seinen Endgegnertaktiken kräftig Lunte.

In den folgenden Tips wird der Ausdruck "Amok-Laufen" öfter verwendet. Das heißt: Am Anfang jeder Runde oder nach einem Lebensverlust ist man für kurze Zeit unverwundbar. In dieser Zeit legt man eine Bombe, bleibt auf ihr stehen und drückt immer wiederholt A. Das führt zu einer "Dauerexplosion", mit der man auf seine Feinde bzw. Endgegner stürmt. Vorsicht, denn Ihr seid nicht sehr lange unverwundbar!

1. Endgegner
Der Endgegner ist todeseinfach. Ihr müßt nur bei der rechten unteren X-Position anfangen und immer zur nächsten X-Position (in Pfeilrichtung) laufen. Kurz bevor der Endgegner da ist, legt Ihr auf die X-Position eine Bombe. Das müßt Ihr solange wiederholen, bis er kaputt ist. Ihr müßt Euch eigentlich nur vor seinem Hammer in acht nehmen, denn nicht nur der Hammer, sondern auch die Steine, die durch die Luft fliegen, können Euch töten!



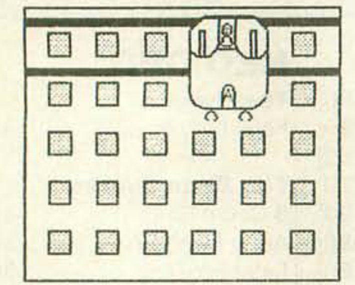
2. Endgegner
Wenn man in der untersten Reihe bleibt, kann einem der Endgegner nichts tun. Das bedeutet für Euch ungestörtes Drauflosbomben. Wenn der Clown getroffen wird, schießt er in alle Richtungen. Wenn Ihr den Schüssen glorreich ausgewichen seid , wird der Clown mit offenem Mund weinend auf Euch zukommen. Nun müßt Ihr ihm entgegenlaufen (alles in der untersten Reihe) und genau dann eine Bombe legen, wenn Ihr Euch direkt unter dem Mund des Clowns befindet. Dann wird jede Bombe den Endgegner treffen und er ist schnell erledigt.



3. Endgegner
Aus der mit A markierten Öffnung kommen Raketen heraus. Diese bewegen sich zuerst geradlinig nach unten bis zum Bildschirmrand . Nun müßt Ihr, kurz bevor die Rakete am unteren Bildschirmrand ankommt, in die unterste Reihe eine Bombe

legen. So schubst die Rakete die Bombe genau vor den Endgegner. Leider trifft nicht immer jede Bombe, aber immerhin ca.80%.

Wenn 3 Raketen im Spiel sind, sollte man die Raketen ausbomben, da sonst keine Raketen mehr nachkommen.

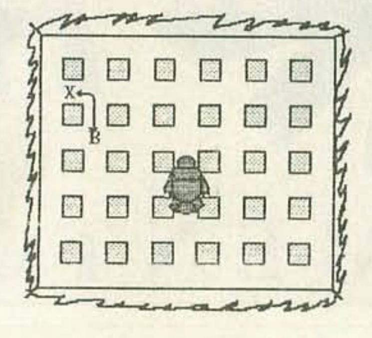


4. Endgegner

Allgemeines: Der Endgegner geht schneller kaputt, wenn er in die Strahlen außerhalb des Spielfeldes gestoßen wird. Es gibt 2 Methoden den Endgegner zu besiegen:

(1. Methode)

Ihr "lauft Amok" und versucht den Endgegner möglichst in die Strahlen zu drängen. Leider kostet diese Methode 1-2 Leben.



(2. Methode)

Man geht sofort auf die mit dem B markierte Stelle und legt dort eine Bombe. Dann begibt man sich auf die mit dem X markierte Stelle. Gleich nachdem die Bombe explodiert ist, müßt Ihr eine weitere Bombe auf den mit dem B markierten Punkt legen und Euch wieder bei X verschanzen.

Wenn Gegenstände auftauchen, müßt Ihr sie sofort einsammeln. Dadurch bekommt Ihr Zeit, einen längeren Bombenstrahl und andere brauchbare Extras. Durch die längere Explosion wird der Endgegner in die blauen Strahlen außerhalb des Bildschirms getrieben und geht schneller drauf.

5. Endgegner

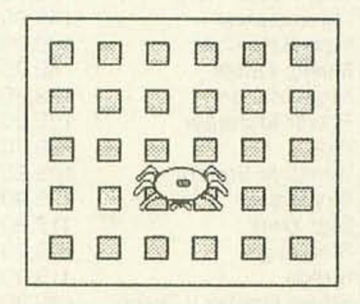
Hier gibt es keine genauen Taktiken. Falls Ihr zu zweit spielt, sollte der eine Spieler, nachdem Ihr ein Continue verbraucht habt, die Runde 5 bis 7 alleine durchspielen, damit es in der nächsten Runde nur einen Endgegner gibt. Beim Endgegner springt der 2. Spieler dann wieder ein.

Wenn einer ein Leben verlieren sollte, ist es das beste, wenn er sofort "Amok läuft" (gilt auch, wenn man alleine spielt).

6. Endgegner

Dieser Endboß besteht aus 2 Phasen:

Phase1



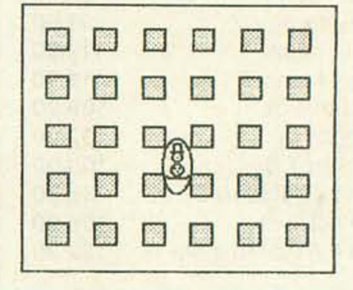
1. Phase

Hier ist "Amok laufen" am wirksamsten. Die Spinne kann nämlich nur getroffen werden, wenn Ihr Auge offen ist. Keine Angst um Eure Leben: In Phase 2 kann man genügend davon sammeln.

2. Phase

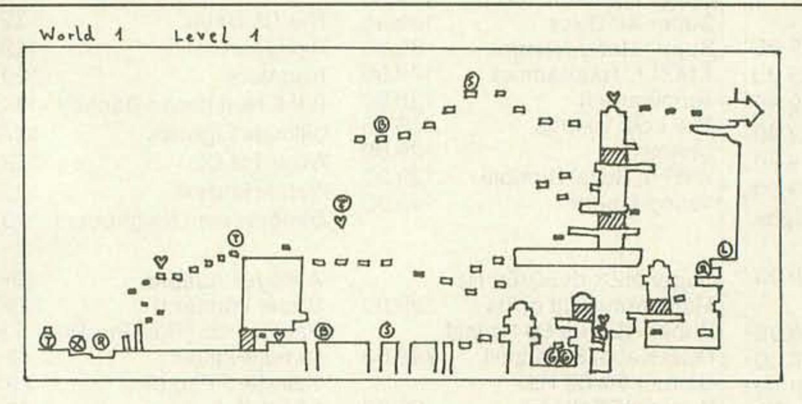
Wenn man kaum noch Leben hat, sollte man die Krankheiten einsammeln; das bringt Punkte und Leben. Man kann das Raumschiff nur treffen, wenn man die Bomben mit dem Handschuh gegen das Raumschiff boxt. Falls man keinen Handschuh hat, muß man etwas warten, da immer wieder Gegenstände auftauchen.

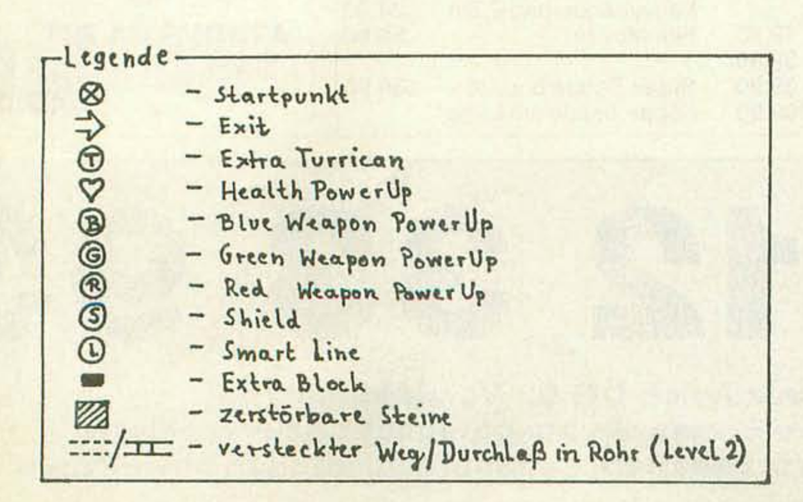
Phase2

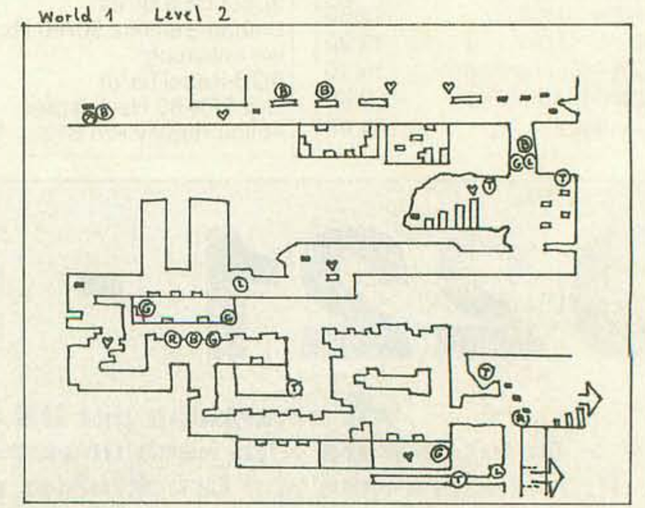


Super Turrican (Super Nintendo)

Jens Weggemann aus Welver ist eine eiskalte Kampfmaschine: Er hat es fertiggebracht, neben heißen Gefechten das gesamte Spielareal genauestens zu kartografieren.







Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh),Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Marcel Tippmann (ma), Robert Zengerle (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Victor Entertainment Inc.
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
4168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

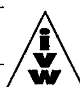
Leitung Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle Artikel dieser Ausgabe können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

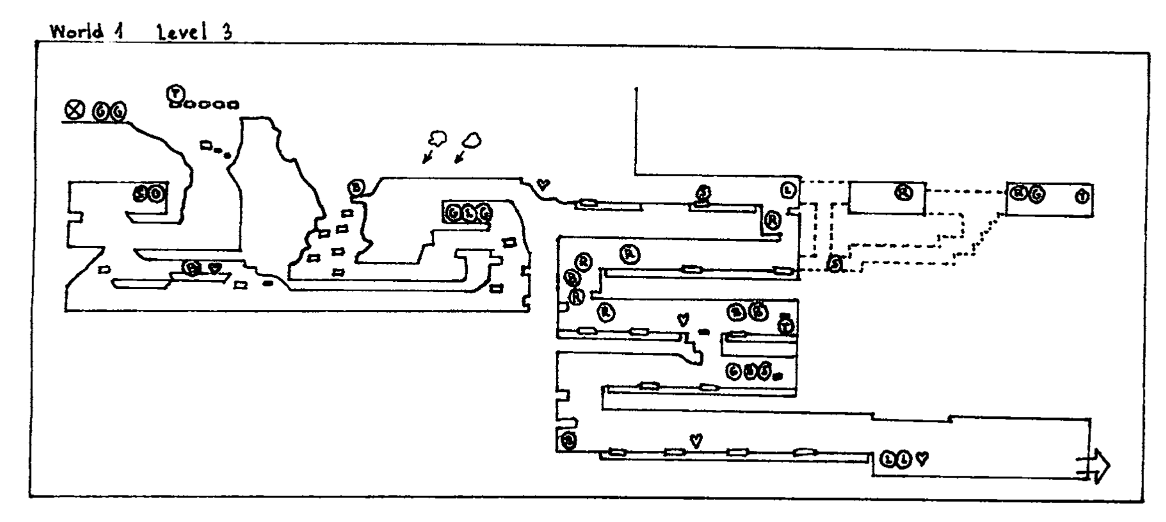
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

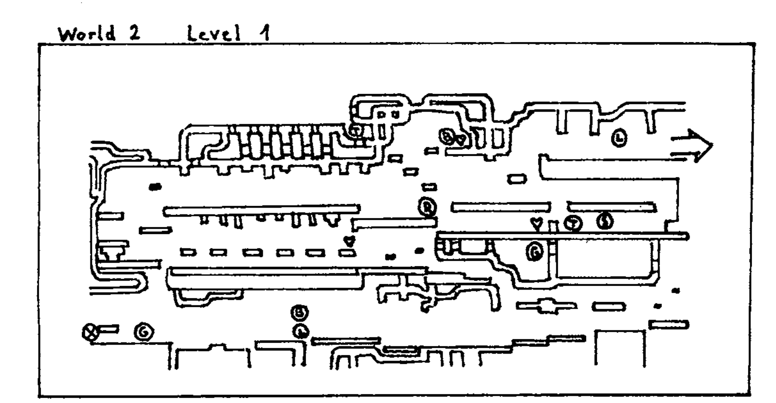
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. Belhag Handels AG, CH-3123 Belp, und der Fa. Funware, A-6020 Innsbruck, bei.





samte Spielareal genauestens zu kartografieren.

World 1

Die erste Welt ist relativ einfach zu schaffen. Vorsicht ist lediglich beim Steinschlag im dritten Level geboten. Hier solltet Ihr, wenn möglich, als Kreisel abwarten, bis die Gefahr vorbei ist.

Endgegner

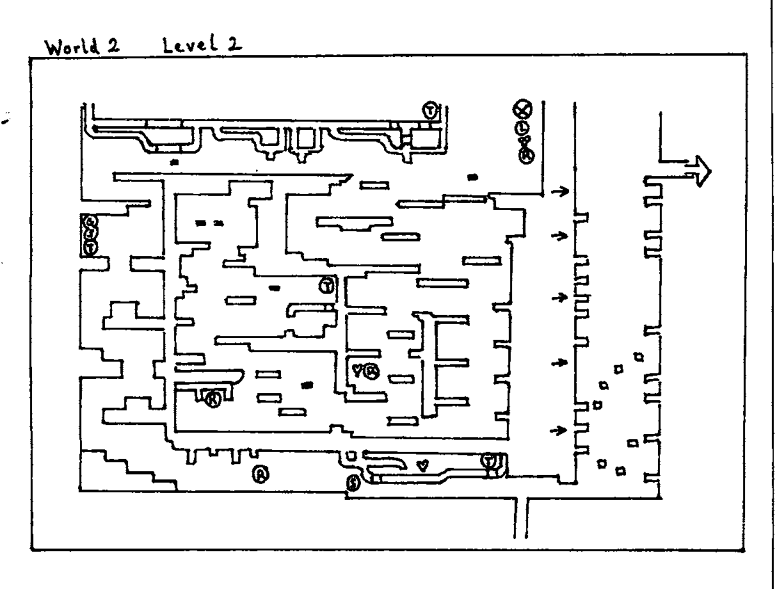
Level 2 (TechnoFaust):

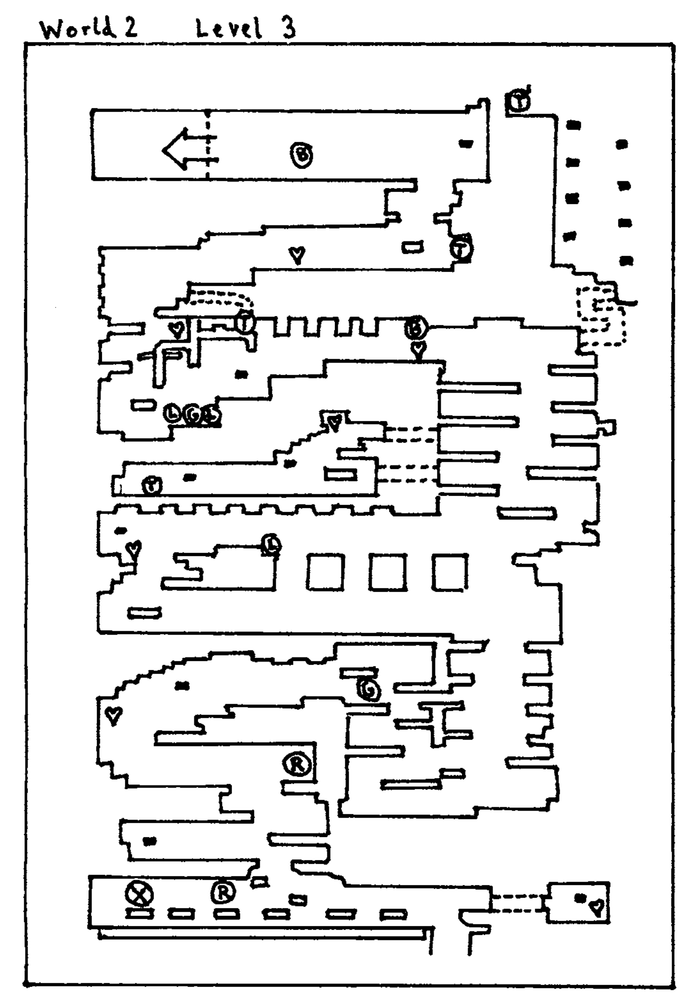
Baut zuerst Euer Waffensystem mit Hilfe des Bonusblocks direkt über Euch aus. Empfehlenswert ist hier der Laser (blaue Weapon Power-Ups). Dann nach rechts laufen und auf den Endgegner warten. Sobald er erscheint, hochspringen und aus allen Rohren feuern. Falls vorhanden, auch Smartlines einsetzen!

Wenn der Gegner allerdings runtersaust, sollte man früh genug ausweichen! Alternativ kann man auch versuchen, auf die Faust zu springen, wenn sie zum ersten Mal auf dem Boden aufkommt. Dann nur noch stehenbleiben und ballern.

Level 3 (Roboter)

Auch dieser Endgegner läßt sich am besten mit dem Laser besiegen. Springt gleich, nachdem er aus dem Boden aufge-





taucht ist, auf seine Laserkanone und feuert von dort aus auf ihn. Jetzt noch einige Smartlines einsetzen, und der Endgegner ist schrottreif.

World 2

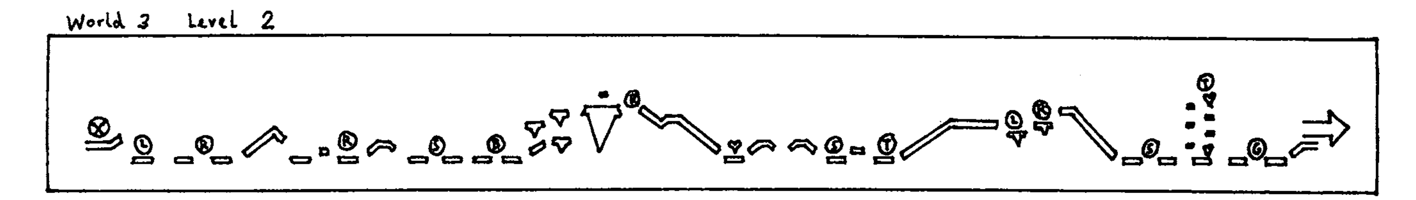
Hier sollte man vor allem auf die Raketen achten, die bei Bodenberührung explodieren. Gefährlich sind auch die Flammenwerfer, da man erst nicht erkennen kann, ob sie sich aktivieren.

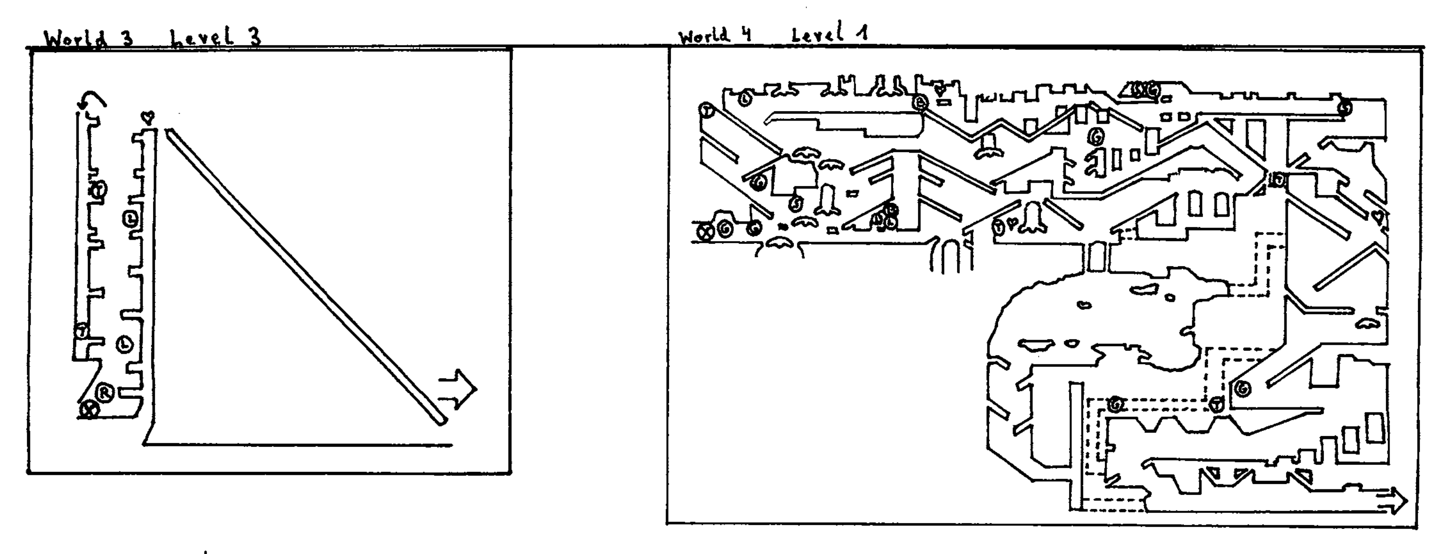
Endgegner

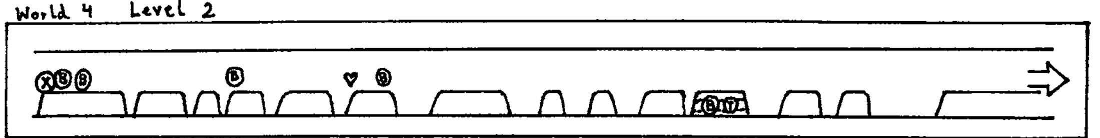
Level 3 (Gesicht):

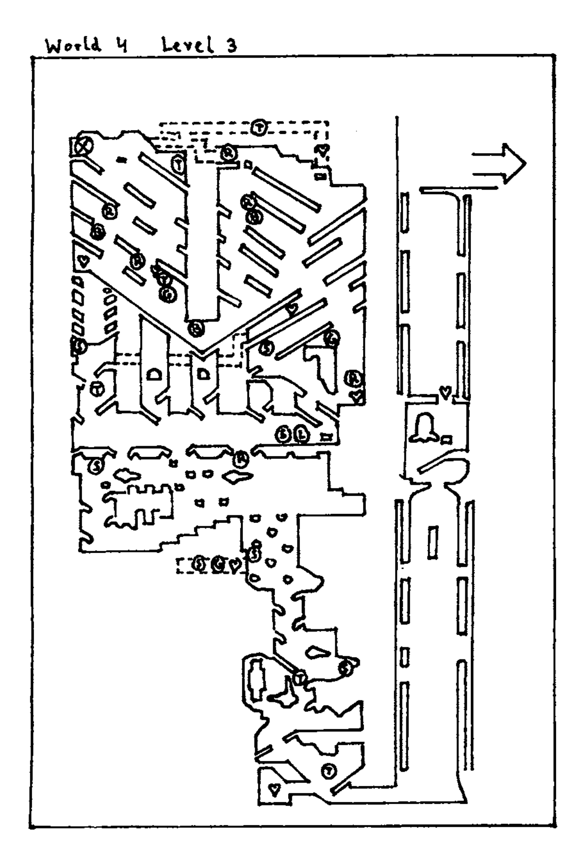
Schießt zuerst die drei Laserbatterien und den daraufhin erscheinenden Container kaputt. Stellt Euch nun am besten auf die Trümmer der Laserbatterie rechts unten, aber so weit links, daß Ihr ungehindert springen könnt. Nun heißt es wieder bal-











lern, ballern, ballern... Wenn der Gegner rotiert und schießt, versteckt Euch unter der rechten Plattform: sie wehrt genau eine Kugel ab.

World 3

In dieser Welt lauert kein Endgegner, dafür gibt es aber trotzdem genug gefährliche Stellen, die man jedoch mit ein wenig Übung meistern kann. Oftmals muß man erst den günstigsten Moment zum Sprung abwarten, sonst landet man im Wasser.

Im dritten Level den Aufwind abwarten und erst dann springen. Wenn Ihr oben seid, springt mit Zwischenstation auf dem letzten fallschirmspringenden Walker links oben zum linken (hohlen) Baumstamm und springt hinein. Ihr müßt jetzt zwar den ganzen Weg nach oben noch einmal schaffen, allerdings seid Ihr ja um ein Leben reicher.

World 4

Ihr solltet vor allem darauf achten, keine "Wheel Energy" zu verschwenden, denn nur, indem man sich in einen Kreisel verwandelt, kann man die lästigen Facehugger loswerden.

Den zweiten Level kann man am Ende nur mit sehr genauen Sprüngen schaffen!

Endgegner

Level 3 (Alien Queen):

Nehmt gegebenenfalls zuerst das Weapon PowerUp Eurer Wahl auf, dann stellt Euch ganz nach links an den Bildrand und feuert ununterbrochen (auch Smartlines!). Nach einiger Zeit explodiert das Alien und Ihr dürft den spartanischen Abspann be-

Zelda – Link's Awakening (Game Boy)

Marco Blankenburg aus Berlin schnappte sich Schwert, Schild und Helmchen und machte sich auf eine lange Reise mit Wiederkehr. Und das hat er Euch mitgebracht:

Landtaktiken

Nachdem Ihr Euren Namen eingegeben habt und erwacht seid, redet den netten Onkel an, damit Ihr Euer SCHILD erhaltet. Dann geht Ihr zum Quadranten P 3 (siehe Karte) und Ihr bekommt Euer SCHWERT. Dann geht Ihr zurück ins Dorf in den Shop mit dem Fließbandspiel, wo Ihr Euch zuerst die YOSHI-PUPPE erspielt. Ihr könnt ebenfalls andere diverse Gegenstände gewinnen. Holt Euch unbedingt das Säckchen mit Zauberpulver und versucht 200 Rupees zu erspielen. Bewegt den Greifarm zu Punkt A. Wenn der Gegenstand, den Ihr haben wollt, bei Punkt B ist, drückt Ihr kurz A und wartet bis der Gegenstand in der kleinen Nische liegt (siehe Abbildung 1). Besitzt Ihr alle 200 Rubine geht Ihr aus dem Haus hinaus ein Feld höher und schlagt alle Büsche nieder. Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Geht noch ein Feld höher und kauft Euch im Shop einen SPATEN. Geht hinaus und noch einmal hinein und kauft Euch BOMBEN. Nun geht in das Haus auf Quadrant I 3 und redet die Frau mit dem Kind an. Schenkt der Frau die Yoshi-Puppe und Ihr erhaltet von Ihr eine SCHLEIFE. Geht nun zum Haus wo die Riesenbombe angekettet ist und geht in den rechten Eingang. Redet mit der Minibombe und tauscht schließlich die Schleife gegen die DOSE MIT FLEISCH. Jetzt in den Wald zum Quadrant F 2 und den Waschbären mit Zauberpulver bestreuen. Er verwandelt sich in Mario und spricht einen Zauber, um die Magie des Waldes wirkungslos zu machen. Geht ein Feld nach oben und öffnet die Schatztruhe. Ihr werdet den Schlüssel für den ersten Dungeon erhalten. Springt im Feld A 1 von oben in den Brunnen und Ihr erhaltet Euer erstes Herzteil. Begebt Euch nun zum Haus auf dem Feld O 4 und gebt dem Krokodil das Fleisch. Ihr erhaltet von ihm ein paar Bananen. Geht nun ein Feld hinunter und eines nach rechts und sprengt die bröckelnde Wand. Geht jetzt zum ersten Dungeon, der sich gleich in der Nähe (auf N 4) befindet. Steckt den Schlüssel ins Loch und geht hinein. Habt Ihr den ersten Dungeon geknackt (zu den Dungeon-Taktiken kommen wir später), geht Ihr wieder ins Dorf und versucht im Spielshop 980 Rupees zu erspielen, um Euch den Bogen zu kaufen. Geht darauffolgend durch den Wald zu Quadrant E 5, wo Ihr Euch Euer 2. Herzteil abholen könnt. Wenn Euch im Wald einige Löcher im Weg stehen, springt einfach mit der Feder drüber. Dann geht zum Feld D 6 um Bow-Wow zu befreien.



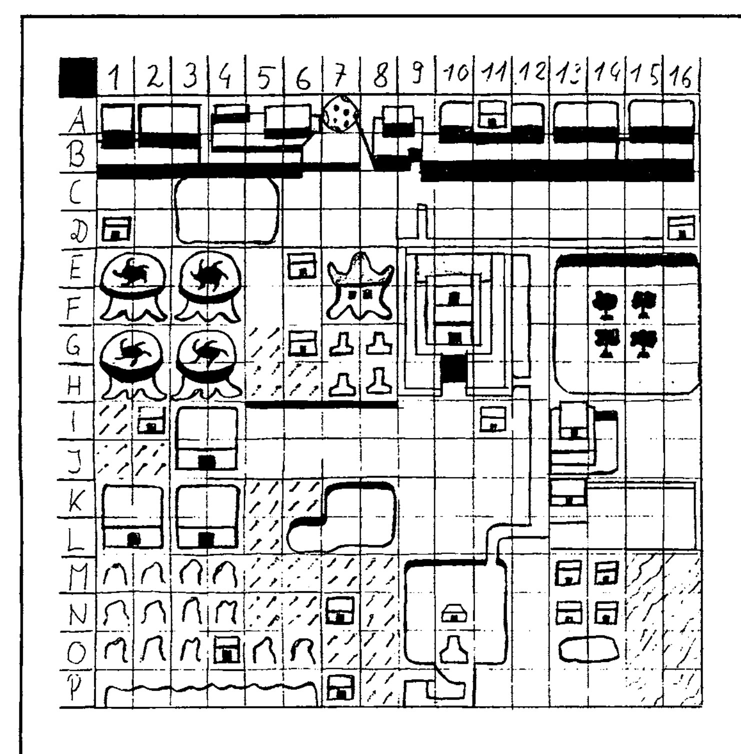
Rescue Of Bow-Wow

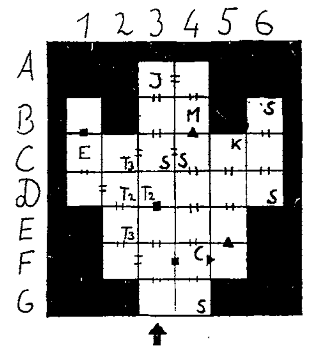
Bringt im ersten Raum alle Gegner um, damit sich die Türen öffnen. Den Engegner macht Ihr folgendermaßen fertig: Lauft immer hoch und runter, um seinen Pfeilen auszuweichen. Versucht ihn immer in die Mitte zu locken, damit er, wenn er auf Euch zurennt, gegen die Wand donnert und benommen wird. Nun könnt Ihr ihn mit dem Schwert kaltmachen. Begebt Euch zu Dungeon 2 der sich in Feld C 5 befindet und die befreite Bow-Wow wird die unzerstörbaren Pflanzen, die den Eingang versperren, auffressen. Nachdem Ihr den zweiten Dungeon erfolgreich bezwungen habt und das KRAFTARMBAND erhalten habt, geht Ihr zum Feld F 1 in die Höhle und holt Euch das Herzteil. Die Totenköpfe könnt Ihr einfach mit dem Kraftarmband hochheben. In F 3 müßt Ihr den Stein hochheben und in die Höhle gehen, in der Ihr Zauberpulver in den Brunnen schmeißen müßt. Es erscheint ein Gnom, der Euch die Fähigkeit mehr Zauberpulver tragen zu können anbietet. Lehnt Ihr sie ab, wird er Euch anbieten, mehr Bomben tragen zu können. Sagt Ihr noch einmal "Nein", wird er Euch die Fähigkeit anbieten, mehr Pfeile tragen zu können.

Danach geht Ihr mit der Bow-Wow ins Dorf und gebt sie dem Besitzer zurück. Geht dann zwei Felder hoch und redet mit dem Angler. Angelt zuerst die kleinen und dann die großen Fische (dazu müßt Ihr wie wild auf die Knöpfe dreschen). Habt Ihr alle draußen, bekommt Ihr ein Herzteil. Nun geht Ihr zu H 2 um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen, indem Ihr die im Weg liegenden Steine mit dem Kraftarmband wegräumt. Wenn Ihr noch eine zweite haben wollt, grabt auf H 5 unter dem Busch. Das nächste Herzteil gibt es, wenn Ihr ein Feld weiter rechts die Treppe hinuntergeht und Eure Sprungkünste zeigt. Wer es nicht schafft, muß warten bis er den Enterhaken findet. Begebt Euch nun zu H 12. Den Riesenfelsen der Euch in J 8 im Weg steht, sprengt Ihr einfach weg. Gebt dem Affen auf H 12 nun Eure Bananen. Er wird seine Freunde rufen, und sie werden Euch eine Brücke bauen. Auf der Brücke bleibt ein STOCK liegen, den Ihr Euch nehmt. Die Brücke führt zum Kanalet Castle. Geht über die Brücke zu E 11 und schlagt den Busch mit dem Schwert weg. Es erscheint ein Geheimgang, der zum Hof von Kanalet Castle führt.

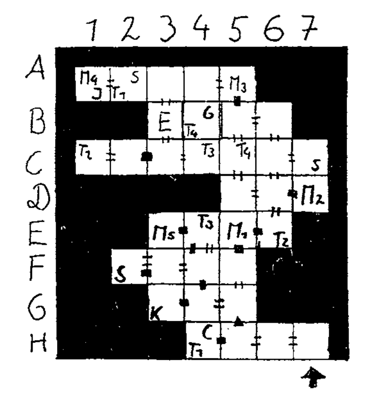
Kanalet Castle

Zuerst müßt Ihr den Raben mit dem Stein vom Baum holen und dann mit dem Schwert erschlagen, um Euer erstes goldenes Blatt zu erhalten. Das zweite gibt es, wenn Ihr auf der Ostseite alle Gegner, die aus den Löchern kommen, kaltmacht. Begebt Euch nun ins Castle und macht im zweiten Raum alle Gegner fertig, damit Ihr das dritte Blatt bekommt. Vergeßt nicht, ein paar Räume weiter den Schalter zu berühren, damit sich das äußere Tor öffnet. Das vierte Blatt erhaltet Ihr, wenn Ihr über die Treppe ins nächste Stockwerk steigt. Gleich wenn Ihr oben seid, werdet Ihr 2 Statuen an der Wand sehen. Die Linke müßt Ihr mit einer Bombe heraussprengen und kaltmachen. Das fünfte und letzte Blatt gibt es, wenn Ihr aus dem Castle auf die Terrasse und durch den anderen Eingang wieder hineingeht. Die geschlossene Tür öffnet Ihr, indem Ihr einen Krug in sie schmeißt. Es wartet ein Wächter mit einem Morgenstern den Ihr ruhigstellen müßt. Mit diesen fünf goldenen Blättern geht Ihr zu Richards Villa auf dem Feld N 7. Vorher könnt Ihr Euch noch ganze vier SECRET SEASHELLS holen. Die erste auf I 12. Dort müßt Ihr die Büsche wegschlagen. Die nächste auf L 10. Dort müßt Ihr den dort vorhandenen Stein anheben. Die



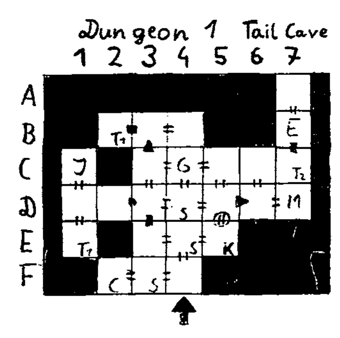


Dungeon 4 Angler's Tunnel



Dungeon 5 Catfish's Maw

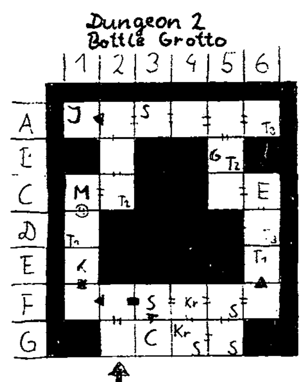
Dungeon 1 Tail Cave

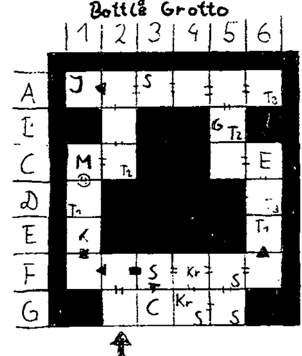


Legende:

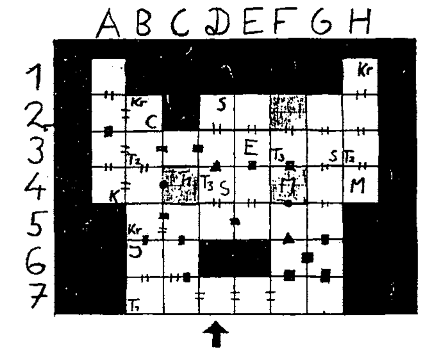
- ⦶ Drehtür
- ‖ Durchgang
- ▮ geschlossene Tür
- • sprengbare Stelle
- ▲ Tür mit Schlüssel
- M Mittelgegner
- E Endgegner
- T Treppe
- S Schlüssel
- C Kompass
- K Karte
- J Palast Jtem z.B. Feder
- G Großer Schlüssel
- Kr Kristallkugel

Dungeon 2 Bottle Grotto



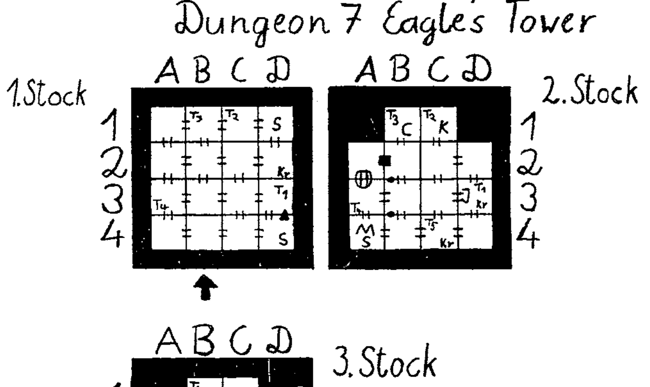


Dungeon 6 Face Shrine

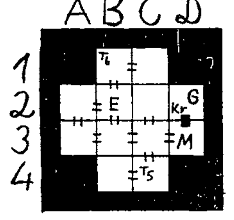


Dungeon 7 Eagle's Tower

1.Stock 2.Stock



3.Stock



Dungeon 3 Key Cavern

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
"3D Football" us	-	-	-	-	-	Sept.
3 Count Bout dt	-	-	-	-	429,95	-
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95*	-	79,95	-	-
4-PLAYER-ADAPTER (EA)	-	79,95	-	-	-	-
7th Saga us	-	-	-	149,95	-	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95	129,95	149,95	-	-
Actraiser 2 jp	-	-	-	199,95*	-	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	69,95	129,95	54,95	-	-
Aero the Acro-Bat dt	-	119,95*	-	139,95	-	-
Airborne Ranger us		-	i.V.	139,95*	-	-

FX Trax vs Virtual Racing

Nintendos neuester FX-Racer gegen Sega's virtuellen Hoffnungsrenner (auch mit Spezialchips bestückt !!) im weihnachtlichen "Final Race". Mal sehen, wer als 1. die Ziellinie überquert...

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Aladdin dt-us	-	129,95	i.V.	139,95*	-	-
Aleste us-dt	-	119,95	139,95	149,95	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-
Aliens vs Predator us	-	i.V.	-	139,95	-	-
Art of Fighting 1 us	-	i.V.	-	139,95*	399,95	-
Art of Fighting 2 us	-	-	-	-	429,95	-
Arty Lightfoot us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Asterix dt	69,95	119,95*	-	139,95	-	-
B. Walsh College Footb. dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Beastball us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Brett Hull Hockey us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Bubsy dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Castlevania 4 dt	69,95	129,95*	-	129,95	-	-
Chaos Engine us	-	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Chuck Rock 2 us	69,95*	119,95	i.V.	139,95*	-	-
Citizen X us	-	-	139,95*	-	-	-

Zombies ate my Neighbors

Der ultimative 2-Spieler-Hatz für die, denen Weihnachten immer schon zu friedlich war. Hemmungslos wird die gesamte Horrorfilmgeschichte beklaut. Von "Zombies" über "Invasion der Körperfresser" zum kettensägenden Maskenfreak ist alles dabei. Hoffentlich bleibt der Baum heil...

MD 129,95* SNES 139,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Clayfighter us	-	-	-	149,95*	-	-
Claymates us	-	-	-	139,95*	-	-
Cobra Command dt	-	-	99,95	-	-	-
Cool Spot dt-us	-	129,95	i.V.	139,95	-	-
Daffy Duck. us	-	-	-	139,95*	-	-
Davis Cup dt	-	119,95	-	-	-	-
Die Schlümpfe dt	79,95*	i.V.	-	149,95*	-	-
Dracula us	-	129,95*	139,95*	139,95*	-	-
Dune 1 us	-	-	134,95*	-	-	-
Dune 2 us	-	129,95*	i.V.	i.V.	-	i.V.
Dungeonmaster us	-	-	i.V.	169,95	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	149,95*	-	-
Equinox (Solstice 2) dt	-	-	-	149,95*	-	-
Eternal Champions us	-	149,95*	-	-	-	-
Evo us	-	-	-	149,95	-	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	129,95*	-	149,95	-	-
F1 dt	-	109,95*	i.V.	i.V.	-	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	139,95	-	139,95	349,95	-
Fatal Fury 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	429,95	-
FIFA Soccer dt	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Fin. Fantasy Myst. Quest dt	84,95	-	-	99,95	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-

FIFA Soccer

Die EA-Sportserie befaßt sich jetzt endlich mal mit einer "europäischen" Sportart. Und wie !!! Wenn die Amis nächstes Jahr so spielen, wie ihnen dieses Teil gelungen ist, werden die glatt noch Weltmeister.

MD 119,95* SNES i.V

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-
Final Fantasy 3 us	89,95	-	-	149,95*	-	-
Final Fight 1 dt	-	119,95*	99,95	139,95	-	-
Final Fight 2 jp	-	-	-	99,95	-	-
Flashback dt-us	-	119,95	-	139,95*	-	-
FX Trax us	-	-	-	149,95*	-	-
Gauntled 4 us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
General Chaos dt	-	119,95	i.V.	-	-	-
Goal! us	69,95*	i.V.	-	139,95*	-	-
Goof Troop us	-	-	-	139,95	-	-
Gunstar Heroes dt	-	119,95	-	-	-	-
Hardball 3 us	-	129,95	-	i.V.	-	-
Impossible Mission 2025 us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Jaguar XJ220 dt	-	i.V.	99,95	i.V.	-	-
James Pond Op. Starfish dt	-	129,95*	i.V.	i.V.	-	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
John Madden Football 94 us	79,95*	119,95*	139,95*	i.V.	-	Okt.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Journey Home 1 us	-	-	-	149,95*	-	-
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	i.V.	-	99,95	-	-
JOYPAD dt	-	49,95	-	49,95	159,95	-
Jungle Strike dt	-	129,95	-	i.V.	-	-
Jurassic Park dt	69,95	119,95	129,95*	139,95*	-	Nov.
King Arthurs World dt	-	-	-	149,95	-	-
King of Monsters 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	299,95	-
Kings Quest 5 us	-	-	139,95*	-	-	-
Landstalker dt	-	149,95*	-	-	-	-
Lanmower Man us	-	i.V.	i.V.	139,95*	-	i.V.
Last Action Hero dt	69,95*	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	-
Lightning Force us	-	129,95*	-	-	-	-
Lost Vikings dt	i.V.	119,95*	-	139,95*	-	-
Mad Dog McCree us	-	-	139,95*	-	-	Okt.
Mario is Missing dt	-	-	-	99,95	-	-
Mech Warrior dt	-	-	-	159,95*	-	-
Mega lo Mania dt	-	129,95	-	i.V.	-	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	i.V.	-	-
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	129,95	-	-

3DO

Ab Mitte September sollte die Wunderkonsole 3DO als Import zur Verfügung stehen. 32-Bit Risk-Prozessor, 12,5 MHz, 2 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, CD-Laufwerk. Das nächste Jahrtausend hat begonnen...

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Mickeys World of ... dt	-	99,95	-	-	-	-
Microcosm us	-	-	149,95*	-	-	-
MIG 29 dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Might & Magic 2 us	-	???	-	149,95*	-	-
Monkey Island 1 us	-	-	139,95*	-	-	-
Mortal Combat dt	79,95	139,95	i.V.	149,95	-	-
Mutant League Football dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Mutant League Hockey us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
MVP Football us	-	-	-	149,95*	-	-
NBA Showdown (EA) us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	749,95	-
NHLPAHockey 94 dt	-	119,95	-	139,95*	-	i.V.
Nigel Mansell GP dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Night Trap dt	-	-	139,95	-	-	-
Operation Logic Bomb us	-	-	-	139,95	-	-
Ottifants dt	-	119,95*	-	-	-	-
Paladins Quest us	-	-	-	149,95*	-	-
Parodius dt	69,95	-	-	129,95	-	-
Pele Soccer us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
PGA Golf 2 dt	-	119,95	-	139,95*	-	Okt.
Pierre le Chef dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
Pinball Construction Set us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Pirates Gold us	-	129,95*	-	i.V.	-	-

Anime

Japan-Anime-VHS-PAL-Videos jetzt bei uns in englischer Sprache erhältlich. Bestellt heute die Kultfilme von morgen. Achtung ! Teilweise Altersnachweis erforderlich.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Player Manager dt	-	i.V.	-	139,95	-	-
Plok us	-	-	-	139,95	-	-
Pocky & Rocky dt	-	-	-	139,95*	-	-
Populous 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Populous 2 dt-us	-	129,95	-	149,95*	-	-
Power Drift us	-	-	139,95*	-	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	139,95*	149,95	-	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	159,95	-	159,95	-	-
R-Type 3 jp	-	-	-	159,95*	-	-
Rise of the Dragon us	-	-	139,95*	-	-	-
Road Rash 2 us	-	99,95	-	-	-	Okt.
Robocop vs Terminator us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Rocket Knight Adventures dt	-	119,95	-	139,95*	-	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	139,95	-	-
Samurai Showdown dt	-	-	-	-	429,95	-
Secret of Mania us	-	-	-	149,95*	-	-
SEGA CD-ROM 2 m. Spiel dt	-	-	599,95	-	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	i.V.	-	159,95*	429,95	-
Sensible Soccer dt	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Sewer Shark dt	-	-	99,95*	-	-	-
Shadowrun dt	-	-	-	149,95*	-	-
Shanghai us	69,95	119,95*	-	139,95	-	-

030/694 60 43

10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-
Shining in the Darkness us	-	-	139,95	-	-	-
Shinobi 3 dt	-	119,95	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	Okt.
Silpheed dt	-	-	119,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	i.V.	99,95	-	-
Sim Earth us	-	-	i.V.	149,95	-	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-
SNES + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	299,95	-	-
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-

7th Saga

DER Rollenspielknaller von ENIX. Bitte kauft dieses Spiel nicht, wenn Ihr *nicht sehr, sehr* viel Zeit habt. Monatelanger Spielspaß ist garantiert.

SNES 149,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
SNES Infrarotpad	-	-	-	129,95	-	-
Sonic 2 dt-us	-	99,95	129,95	-	-	-
Sonic Spinball us	-	119,95*	-	-	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	119,95	-	-	-	-
Sorched Earth us	-	-	-	-	-	Okt.
Soul Blazer us	-	-	-	149,95	-	-
Stanley Cup Hockey us	-	-	-	139,95*	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	-	Nov.
Starwing(fox) dt	-	-	-	129,95	-	-
Stellar Fire us	-	-	139,95*	-	-	-
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	-	139,95	i.V.	139,95	-	-
Striker dt	-	i.V.	-	139,95	-	-
Super Baseball 2020 us	-	129,95	-	149,95	299,95	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	-	119,95*	-	-
Super Family Tennis jp	-	-	-	159,95	-	-

Aladdin

Ein ernsthafter Anschlag auf Lachmuskeln, Reflexe und den freien Platz unterm Weihnachtsbaum. Hoffentlich hält die SNES-Fassung, was die SEGA-Fassung verspricht.

MD 129,95 SNES 139,95*

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Super Formation Soccer 2 dt	-	-	-	99,95*	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	99,95	-	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	i.V.	-	-
Super Off Road 2 us	-	-	-	139,95	-	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	129,95	-	-
Super Side Kick dt	-	-	-	-	399,95	-
Super Star Wars 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Super Turrican dt	69,95	i.V.	-	139,95*	-	-
Super Widget us	-	-	-	139,95	-	-
Syvalion us	-	-	-	139,95*	-	-
Tecmo Clash dt-us	-	119,95	-	i.V.	-	-
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	149,95	-	-
Tecmo Superbowl us	69,95	119,95*	-	139,95*	-	-
Terminator 2 dt/us	69,95	119,95	139,95*	139,95*	-	-
Thunderhawk 3D dt	-	-	119,95*	-	-	-
Time Gail dt	-	-	99,95	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	119,95	-	139,95	-	-
Top Hunter dt	-	-	-	-	429,95*	-
Total Eclipse us	-	-	-	-	-	Okt.
Troddlers us	i.V.	i.V.	-	139,95	-	-
Turtles - Fighters dt	-	129,95*	-	139,95*	-	-
Twin Bee dt	-	-	-	139,95	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119,95	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	599,95	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Virtual Pinball us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Vrtual Racing us	-	139,95*	i.V.	-	-	-
Warsong 1 us	-	129,95	-	-	-	-
Wing Comander dt	-	i.V.	i.V.	149,95	-	-
Wing Comander-Secr. Miss. us	-	i.V.	i.V.	139,95	-	-
Winter Olympics us	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Wizardry us	84,95*	-	-	179,95*	-	-
Wolfenstein us	-	i.V.	i.V.	149,95*	-	i.V.
World Builders Inc. us	-	-	-	-	-	Okt.
World Heroes (2) dt-us	-	139,95*	-	159,95	429,95	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	139,95*	-	149,95	-	-
Yoshies Cookie dt	69,95	-	-	99,95*	-	-
Young Merlin dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Zelda dt	79,95	-	-	99,95	-	-
Zombies ate my Neighbors dt	-	129,95*	-	139,95	-	-

jp = japanisch us = amerikanisch dt = deutsche Version

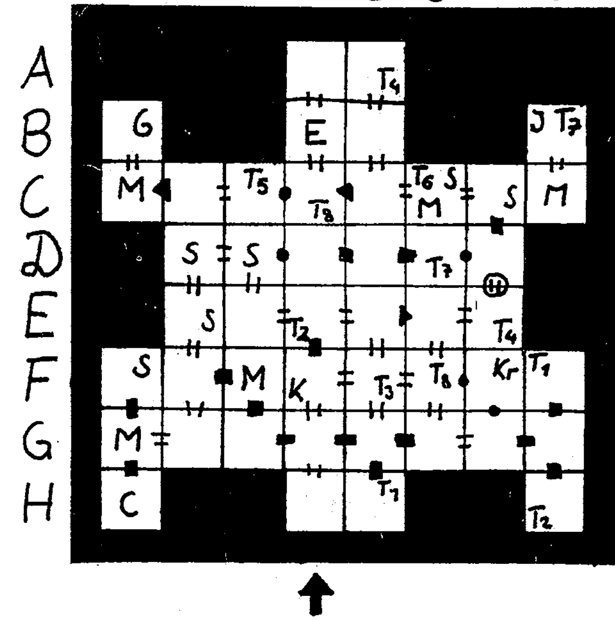
PC · AMIGA · PC · CD · ATARI · ST · SUPER · NES · MEGA · DRIVE · MEGA · CD · MAC · CD · 3DO · CD · 32 · GAME · GEAR · LYNX · GAMEBOY · BRETTSPIELE · ROLLENSPIELE · MANGA VIDEOS · MAC · JAGUAR · LÖSUNGSBÜCHER

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. *Die Preise sind* gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (18.10.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten *die AGB derTraumfabrik*.



Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



dritte gibt's auf K 9. Dort müßt Ihr alles umgraben. Um aber auf K 9 an die obere Stelle zu kommen, müßt Ihr auf L 9 in die Höhle gehen und am Ende bei der engen langen Stelle sprengen und dort weitergehen. Die vierte gibt es auf dem Feld O 10. Hier müßt Ihr wieder einen Busch abschlagen. In der Villa von Richard gebt Ihr ihm seine Blätter wieder und er wird von der Kiste gehen, vor der er stand. Ihr müßt die Kiste beiseite schieben und in den Geheimgang zu seinem Garten gehen. Im Geheimgang könnt Ihr Euch in der Truhe auf der linken Seite wieder eine SECRET SEASHELL holen. Dazu müßt Ihr den im Weg liegenden Stein in den Abgrund schieben. Wenn Ihr aus dem Geheimgang raus seid, müßt Ihr Euch den Weg bis zur Eule freisäbeln und unter dem Busch graben. Ihr werdet den Schlüssel für den dritten Dungeon finden, der sich auf L 6 befindet. Das Schloß schließt Ihr zwar von der linken Seite her auf, aber den Eingang zum Dungeon erreicht Ihr nur von der rechten Seite. Bevor Ihr in den Dungeon geht, könnt Ihr Euch in der Nähe (auf K 6) durch Graben eine SECRET SEASHELL erarbeiten. Habt Ihr den dritten Dungeon geschafft und die Pegasus-Stiefel erhalten, rempelt Ihr den Baum neben der Telefonzelle auf K 5 an. Ihr erhaltet eine SECRET SEASHELL. Rempelt Ihr den Baum auf dem Feld N 3 an, erhaltet Ihr ebenfalls eine SECRET SEASHELL. Begebt Euch nun in der Höhle auf I 4 zu Bett und Ihr werdet in einer anderen Höhle erwachen. Um die dort vorhandenen Monster zu töten, müßt Ihr ihnen den Rücken zudrehen, das Schwert aufladen, an sie rangehen und zuschlagen. Haltet Euch nicht zu lang auf den Rissen im Boden auf. Den Stein, der im Weg liegt, rempelt Ihr einfach weg. Am Ende erhaltet Ihr die FLÖTE. Geht nun zum Feld J 3 und redet das Mädchen an. Sie wird Euch das erste LIED beibringen. Begebt Euch nun zu K 11 und schlagt den Busch weg. Es erscheint ein Geheimgang,

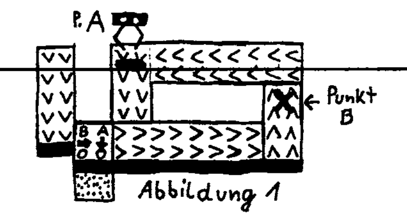


Abbildung 1

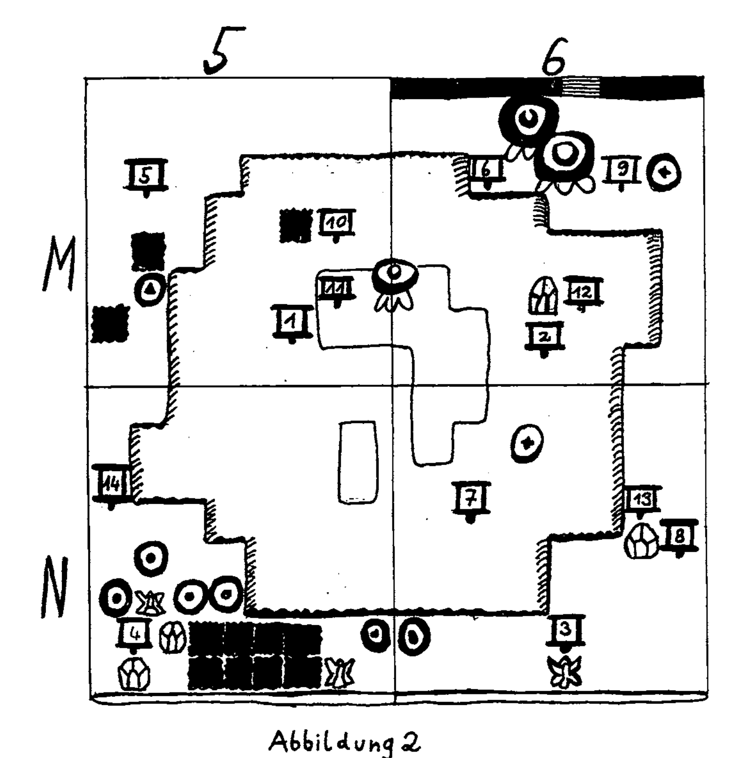


Abbildung 2

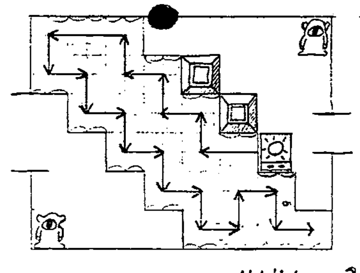


Abbildung 3

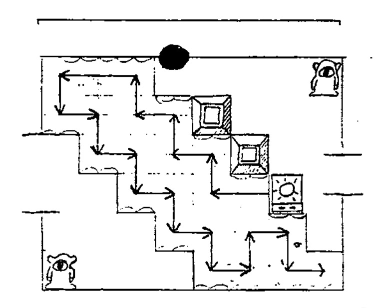
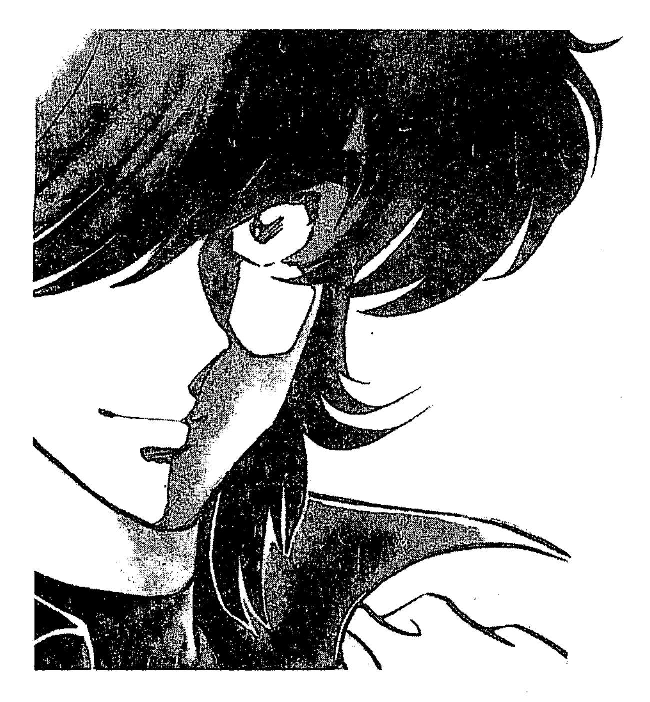


Abbildung 3



der zur anderen Seite führt. Dort *könnt Ihr* Euch gleich durch Graben eine SECRET SEASHELL verdienen. Danach geht Ihr zur Animal Village, die ab Feld N 3 beginnt und redet dort mit allen Tieren. Im Osten des Dorfes könnt Ihr eine rissige Wand sprengen. In der Höhle springt Ihr auf die Plattform, wo sich der Feind befindet. Ihr tötet ihn und sprengt die obere Wand. Geht nun durch den entstandenen Gang bis zum Ende und werft eine Bombe Richtung Süden auf den bröckelnden Stein. Wenn Ihr später den Enterhaken besitzt, könnt Ihr Euch von der anderen Seite ein Herzteil holen. Geht nun zu I 3 und gebt der Mario-Figur Euren Stock. Er wird die Bienen verjagen. Nun könnt Ihr Euch den HONIG nehmen, den Ihr nun ins Dorf zum kochenden Bären bringt. Ihr erhaltet von ihm eine ANANAS. Begebt Euch damit in die Todesberge zu B 10 zum verwundeten Mann und gebt ihm diese. Ihr werdet einen HIBISKUS erhalten. Mit diesem geht Ihr in die Animal Village zurück, zur Ziege, die Briefe schreibt. Gebt Ihr den HIBISKUS *und Ihr* werdet von Ihr einen *BRIEF erhalten.* Ihr bringt ihn zu Mr. Write, der auf E 1 wohnt. Er wird Euch einen BESEN geben. Diesen Besen schenkt Ihr der Frau, die auf L 2 Ihren Garten fegt. Dafür wird sie Euch einen ANGELHAKEN geben. Geht nun an den Strand zu dem Feld P 6 und redet das Mädchen an. Nach dem Gespräch wird sie Euch folgen. Geht mit Ihr zum Walroß, das auf P 14 schläft. Rempelt das Walroß mit den Pegasus-Stiefeln an und das Mädchen wird ein Lied singen, um es zu erwecken. Jetzt geht Ihr zu M 15, um mit dem Sandwurm um den Schlüssel für den vierten Dungeon zu kämpfen.

Fight In Jarna Desert

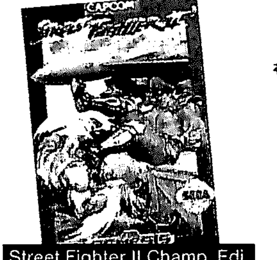
Ladet Euer Schwert auf und schlagt zu, wenn der Sandwurm aus der Erde kommt. Habt Ihr ihn erledigt, müßt Ihr den Schlüssel aufnehmen, bevor er ins Loch fällt. Springt ins Loch und Ihr werdet in einen Raum fallen, in dem Ihr an der Nordseite sprengen könnt. Dort ist ein Herzteil versteckt. Wenn Ihr auf P 16 den Stein hochhebt, findet Ihr eine SECRET SEASHELL. Steckt den Schlüssel für den vierten Dungeon ins Loch auf dem Feld C 12. In den geöffneten Dungeon gelangt Ihr nur, wenn Ihr von den Todesbergen springt. Im Dungeon gibt es die SCHWIMMFLOSSEN. Habt Ihr diese, könnt Ihr mit A schwimmen und mit B tauchen. Taucht mal in die Höhle auf C 15 und Ihr werdet ein versenktes Herzteil finden. Wenn Ihr Euer zweites Lied für die Flöte lernen wollt, schwimmt zur Höhle gleich neben dem vierten Dungeon. Redet dort den Fisch an. Dieses neue Lied hat die Fähigkeit, Euch in einem Dungeon wieder an den Anfang zu beamen. Außerhalb eines Dungeons beamt es Euch zum Feld E 6. Tut dieses und wenn Ihr auf E 6 seid gleich noch einmal. Es erscheint ein Geist der zu seinem Haus auf P 7 möchte. Bringt ihn dort hin und er wird merken, daß sein Haus verfallen ist. Er wird Euch nun bitten, daß Ihr ihn zu seinem Grab auf G 5 bringt. Habt Ihr das getan, wird er Euch zu seinem Haus zurückschicken. Unter den Krügen ist eine SECRET SEASHELL versteckt. Noch eine findet Ihr, wenn ihr auf P 9 zum Busch schwimmt und ihn wegschlagt. Taucht danach auf dem Feld O 11 unter die Brücke und gebt den Angelhaken dem Angler. Er wird Euch seinen nächsten Fang versprechen. Der nächste Fang ist eine HALSKETTE. Diese Halskette bringt Ihr zur Nixe. Sie wird Euch erlauben, eine SCHALE zu nehmen. Versucht nun auf P 12 die Höhle zu erreichen, indem Ihr im Sprung auf das Schwert umschaltet und zuschlagt. Seid Ihr durch die Höhle durch, geht Ihr ein Feld nach links und in die zweite Höhle. Streut wieder Zauberpulver in den Brunnen und der Gnom wird Euch erneut anbieten, mehr tragen zu können. Verhaltet Euch wie zuvor beschrieben. Danach geht Ihr zu K 7 und schwimmt zum Busch, den Ihr wegschlagt und Euch die SECRET SEASHELL nehmt. Geht bzw. schwimmt dann zum Dungeon 5, der auf N 7 seinen Eingang hat. Um in den Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in der Einbuchtung der Absperrung tauchen. Im Dungeon könnt Ihr den ENTERHAKEN abstauben. Diesen benutzt Ihr gleich um Euch auf P 11 auf die andere Seite zu entern. Von dort geht Ihr zu O 10 und steckt die Schale in die Statue. Es öffnet sich eine Höhle, in der die MAGISCHE LINSE versteckt ist. Habt Ihr diese, könnt Ihr alles sehen, was vorher nicht möglich war. Geht zur Bibliothek und lest das Buch, welches Ihr vorher noch nicht lesen konntet. In diesem erfahrt Ihr, wie Ihr im Windfisch-Ei gehen müßt. Macht Euch nun zu M 5 und den nebenliegengen Feldern auf. Lest die Schilder in der Reihenfolge wie auf Abbildung 2 beschrieben. Habt Ihr richtig gelesen, öffnet sich eine Höhle, in der ein Wesen wohnt, daß Euch Euer 3. LIED beibringt und Euch 300 Rupees abluchst. Dieser unmenschliche Song soll Tote erwecken können. Geht nun zu K 13 um Euch den Schlüssel für Dungeon 6 zu erkämpfen.

Face Shrine Fight

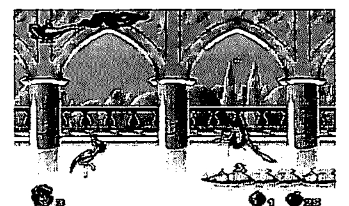
Trefft Ihr auf den Gegner, schaltet Ihr auf Pfeil und Bogen



ZUM SCHÖNSTEN FEST, DIE TOLLSTEN SPIELE


Street Fighter II Champ. Edi. (24 MB) (MD) 134,-
Street Fighter Turbo (SNES) 139,-


The Ottifants (Okt) MD 89,-


Aladdin MD 119,-
Aladdin (SNES) 124,-


Mega CD II
1 Jahr Garantieohne Spiel
509,-

Mega Drive

Mega Drive II o. Sp. 199,-
Mega Drive II incl. Aladdin 289,-
Mega Drive II Magnum Set (incl. Super Hang On, Columns, World C. Soccer, Sonic II) 369,-
Mega Drive II 3er Set 289,-
4 Player Adapt.(Sega) 59,-
Master Converter II 69,-
Dual Turbo(2 Infrarot Joyp.) 139,-
Addams Family 109,-
Bret Hull Hockey 89,-
Tiny Toons 99,-
Dizzy (Nov) 109,-
Dracula 119,-
F-15 S.E. II 109,-
Pele Soccer 89,-
Pugsy 109,-
Street Fighter II-S.E.(24 MBit) 134,-


Landstalker dt. Texte MD (Dez) 119,-

6 Button Control Pad 39,-
6 Button Arcade Power Stick 89,-
Shinobi III 109,-
Rocket Knight Adventure 99,-
Jungle Strike 109,-
Aladdin 119,-
Shining Force 124,-
Flashback 119,-
The Ottifants 89,-
WWF Royal Rumble 129,-
Gunstar Heroes 109,-
Chuck Rock II 109,-
F-1 109,-
Jurassic Park 119,-
Micro Machines 79,-
Landstalker (Dez.) 119,-
Ranger-X 109,-
NHL Hockey'94 119,-
Baseball 2020 109,-
Asterix 119,-
General Chaos 109,-
Populous II-Two Tribes 109,-
Davis Cup World Tour 109,-
Gaunlet 4 (4 Spieler) 109,-
FIFA International Soccer (Dez.) 109,-
Zool (Nov.) 109,-
Bubsy 99,-
Heimdall 119,-
Sonic Spinball (Nov.) 109,-
Haunting 119,-
Winterolympics Lim. Edition 119,-
Ultimate Soccer (1-8 Spieler) 109,-
Mortal Kombat 129,-
Cliffhanger 89,-
Hook 109,-
Sensible Soccer 119,-
Puggsy 109,-
Wiz'n Liz 109,-
Zombies 99,-
Turtles Tournament Fighters 129,-
James Pond III 119,-
John Madden Football'94 119,-
4 Way Adapter (EA) 69,-
Young Indy 119,-

Master System

Asterix 2 84,-
Mortal Kombat 109,-
Sonic Chaos 89,-
Star Wars 79,-
Ottifants 74,-
Jurassic Park 89,-
Master of Darkness 79,-
F-1 79,-
Dschungelbuch (Dez.) 89,-

Game Gear

Game Gear mit Columns 189,-
TV Tuner 149,-
Tom & Jerry 74,-
Jurassic Park 79,-
Sonic Chaos (Nov.) 79,-
F-1 79,-
Dizzy 79,-
Donald Duck II 89,-
Mortal Kombat 89,-
Robocop 3 79,-
Ottifants 74,-
James Pond II 79,-
Chuck Rock II 79,-
Dschungelbuch (Dez.) 89,-

Mega CD II

Mega CD II mit Road Avenger (1 Jahr Garantie) 579,-
Mega CD II ohne Spiel (1 Jahr Garantie) 499,-
Sonic CD 89,-
Silpheed (Ende Nov.) 89,-
Batmans Returns 109,-
Thunderhawk (Ende Nov.) 109,-
WWF CD 89,-
Final Fight 89,-
Ecco CD 89,-
NHL 94 CD 119,-

Super Nintendo

Super Nint. o.Spiel 199,-
Plok 94,-
Young Merlin 149,-
GP-1 129,-
Blues Brothers 129,-
Utopia (Batt.) 139,-
4-Player(Hudson) 74,-
Mech Warrior 139,-
Pocky & Rocky 139,-
Super Mario All Stars 94,-
Street Fighter II Turbo Edition 139,-
Mortal Kombat 139,-
Aladdin (Nov.) 124,-
Goof Troop 124,-
Super Star Wars 2 (The Empire S.Back) (Dez.) 139,-
Mystic Quest 94,-
Cool Spot (Nov/Dez) 129,-
Trolls (Nov.) 129,-
Turtles Tournament Fighters (Nov.) 129,-
Zombies 129,-
Tazmania (Nov.) 139,-
Sunset Riders 139,-
Congos Caper 119,-
Mario is Missing 139,-
Hook (Nov.) 129,-
Bubsy 124,-
Equinox (Nov.) 139,-
Aero the Acrobat (Nov.) 139,-
Super Bomberman (Nov.) 109,-
Flashback (Nov.) 139,-
Rummenigges Player Manager 129,-
Chuck Rock (Nov.) 109,-
Skyblazer (Nov.) 129,-
Jurassic Park 139,-
The Lost Vikings (dt. Texte) 124,-

Battletoads in Battlemaniacs 124,-
Striker 129,-
Duffy Duck (Dez.) 144,-
Asterix 119,-
Nigel Mansells W. Championship (Nov.) 129,-

Game Boy

Jimmy Connorss Pro Tennis Tour 69,-
Zelda 69,-
Mortal Kombat 79,-
Speedy Gonzalez 69,-
Garfield Labyrinth 69,-
Darkwing Duck 69,-
Tiny Toon 2 69,-
Battery Pack II(Nint.) 69,-

NES

Tiny Toon 2 99,-
Darkwing Duck 94,-
King Of The Ring 119,-

Lynx

Lemmings 89,-
Jimmy Connors Tennis 89,-
Double Dragon 89,-

Hammerpreise

nur 39,-DM

Game Gear: Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire Poker, Woody Pop
Master System: Cyper Shinobi, Klax, Super Kick Off

nur 49,-

Mega Drive: Strider, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ghoust & Ghouls, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football
Master System: Parlour Games, World Games

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.



Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

um. Schießt jetzt immer wenn er auf dem Boden ist, sonst kommt es zum unerwarteten Ende Eurer Pfeile. Habt Ihr ihn besiegt, geht Ihr einen Raum weiter, zündet die Fackeln an und lest das Schild an der Wand. Um ein neues Herzteil zu erhalten, taucht Ihr auf H 9 den unteren Teil ab. Schwimmt danach zur kleinen Insel auf J 14 und berührt die linke Statue. Sie wird den Eingang zum Dungeon 6 freimachen. In diesem findet Ihr ein STÄRKERES KRAFTARMBAND. Springt danach den Wetterhahn im Dorf auf J 3 von vorne an. Es öffnet sich das Grab zum fliegenden Hahn. Stellt Euch vor das Skelett und spielt das 3. Lied. Solange Ihr den Vogel habt, könnt Ihr ihn mit dem Kraftarmband anheben, um mit ihm zu fliegen. Fliegt mit ihm zu H 9 über die Schlucht und Ihr findet in der Höhle eine SECRET SEASHELL. Geht nun in die Berge zu B 14 in die Höhle. Dort sprengt Ihr an der oberen Stelle, dort, wo ein trockenes Feld im Wasser ist. Folgt nun den Gängen und Treppen und Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Ihr müßtet nun 20 Secret Seashells haben. Geht mit diesen zum Seashell-Haus, welches sich auf J 9 befindet. Geht hinein und Ihr erhaltet DAS MAGISCHE SCHWERT. Solltet Ihr aus irgendeinem Grund eine Secret Seashell nicht gefunden haben, könnt Ihr auch mit 19 hineingehen. Ihr erhaltet bei 10 noch eine.

Steigt nun wieder in die Todesberge zu A 11 und geht dort in die Höhle, um Euch den Schlüssel für den 7. Dungeon zu holen. Fliegt dazu mit dem Vogel über die riesige Schlucht. Geht dann über die Höhle auf B 15 zum Dungeon auf A 15. Habt Ihr Euch im Dungeon das 7. Instrument und den REFLECTOR SCHILD geholt, geht Ihr zu A 9 und befreit das Mädchen mit Hilfe des Enterhakens. Schlagt den Busch weg und es wird ein Geheimgang zur anderen Seite der Todesberge frei. Geht hinein und sprengt gleich in der kleinen unteren Einbuchtung. Dahinter gibt es ein Herzteil. Geht jetzt zu A 5, hebt dort den Stein an und es entsteht ein Geheimgang. Streut in der Höhle Zauberpulver in den Brunnen. Nun könnt Ihr wieder auswählen, von was Ihr mehr tragen können wollt. Springt zu B 4 hinunter und sprengt an der nördlichen Seite der Wand. Kramt nun den Reflector Schild heraus und wehrt in der Höhle die Feuerbälle ab. Um den 8. und letzten Dungeon auf B 1 zu öffnen, spielt Ihr mit der Flöte das dritte Lied. Im Dungeon erhaltet Ihr den MAGISCHEN FEUERSTAB.

Geht jetzt zu P 5 in die Höhle und nehmt den Spaten. Tauscht ihn dort gegen den Bumerang. Rüstet Euch voll aus, d.h., kauft Euch soviel Bomben und Pfeile wie Ihr tragen könnt und besorgt Euch Zauberpulver und ein ma-

gisches Heilgetränk aus dem Shop auf E 6. Nun solltet Ihr gut genug für das Finale sein. Geht nun zum Windfisch-Ei und spielt das erste Lied auf der Flöte. Nun werden die 8 Instrumente von selbst zu spielen beginnen und das Ei öffnen. Geht hinein und ein Feld hoch. Laßt Euch ins Loch fallen und Ihr erreicht ein Labyrinth. Dort müßt Ihr 2x nach links, 1x nach oben, 2x nach rechts, 1x nach oben, 1x nach links und zuletzt nach oben. Springt nun ins Loch und Ihr fallt in einen Raum, wo Euch eine Schar von Endgegnern erwartet.

1. Finaler Endgegner
Zieht Euer Schild zur Deckung und bestreut das Monster mit Zauberpulver.

2. Finaler Endgegner
Werft die Zauberstrahlen, die er wirft, mit dem Schwert zurück.

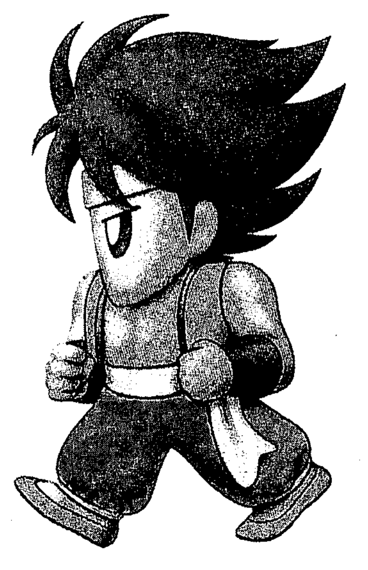
3. Finaler Endgegner
Trefft den Wurm mit dem Schwert am Schwanzende.

4. Finaler Endgegner
Trefft ihn mit dem Power Swing Eures Schwertes.

5. Finaler Endgegner
siehe 4.

6. Finaler Endgegner
Nehmt nun Pfeil und Bogen und die Feder hervor. Springt über die Arme und wenn das Monster das Auge öffnet, donnert Ihr Pfeile rein.

Habt Ihr es geschafft, wird der Windfisch erwachen und es folgt ein traumhafter Abspann.



Dungeon-Taktiken

Das oberste Gebot in jedem Dungeon ist, in jedem Raum alle Gegegener umzubringen, damit sich eventuell vorhandene Schlüssel oder Schatztruhen zeigen und verschlossene Türen öffnen. Sucht die Räume sorgfältig nach Gegnern ab, denn manche verstecken sich auch in der Erde.

Wo versteckte oder vorhandene Schlüssel sind, entnehmt Ihr bitte den Verlieskarten. Verschlossene Türen können auch mit Schaltern, welche meist unter Krügen versteckt sind, geöffnet werden. Manchmal muß man auch nur Steine verschieben. Türen und Truhen, die nicht mit den genannten Methoden zu öffnen sind, müßt Ihr mit Krügen aufschmeißen. Es gibt auch Wände, die man aufsprengen muß. Wenn man eine solche Wand mit dem aufgeladenen Schwert ansticht, hört man ein hohles Klingen. Dahinter ruhen äußerst wichtige Gegenstände. Diese Stellen sind in den Karten verzeichnet. Holt Euch in jedem Dungeon den großen Schlüssel, um zum Endgegner zu gelangen.

Level 1 – Tail Cave:

Um die Tiere mit den Panzern zu töten, müßt Ihr sie mit dem Schild berühren und sie dann mit dem Schwert erledigen. Holt Euch eine Secret Seashell auf D 2, indem Ihr auf D 3 die Wand sprengt.

MITTELGEGNER:

Wenn Ihr das Palast-Item die Feder, auf C 1 gefunden habt, begebt Ihr Euch zum Mittelgegner. Die Feder benutzt Ihr, indem Ihr über die Stachelrolle, die er Euch entgegenschickt, springt. Dann macht Ihr ihn mit Eurem Schwert kalt. Wiederholt dies solange, bis er den Teleporter hinterläßt.

ENDGEGNER:

Trefft den Wurm am Schwanzende. Aber paßt auf, daß er Euch nicht in den Abgrund schubst.

Level 2 - Bottle Grotto:
Auf F 2 die Fackeln mit Zauberpulver anzünden, damit sich die verschlossene Tür öffnet. Verschiebt auf E 6 die Blöcke nach innen, damit sich die Treppe zeigt. Auf A 1 die Fackeln anzünden, um die Geister zu töten. Damit der große Schlüssel erscheint, auf B 5 zuerst das Hasentier, dann die Fledermaus und zuletzt das Skelett kaltmachen. In der Höhle auf A 6 im 2. Raum mit dem Krug auf die Plattform stellen, damit sie hinunterfährt.

MITTELGEGNER:
Rangehen und gnadenlos zuschlagen.

ENDGEGNER:
Um seinen Feuerbällen auszuweichen, unten immer hin und her gehen. Geht er zurück in seine Flasche, die Flasche anschlagen, aufheben und an die Wand werfen. Ist sie kaputt, könnt Ihr ihn mit dem Schwert bearbeiten.

Level 3 – Key Cavern
Die weißen Steine lassen sich mit Hilfe der Pegasusstiefel wegrammen. Um auf C 4 über das Riesenloch zu springen, mit den Pegasusstiefeln anlaufen und im richtigen Moment springen. Um in der Höhle auf C 3 weiterzukommen, mit den Pegasusstiefeln den *Steinblock* rammen.

MITTELGEGNER:
Steckt jeder Raupe vorne 3 Bomben ins Maul.

ENDGEGNER:
Rempelt mit den Pegasusstiefeln gegen die Wand damit er erscheint. So lange mit dem Schwert zuhauen, bis die Augen fast auseinander sind, und dann mit den Pegasusstiefeln durchrennen. Nun einzeln *bearbeiten*.

Level 4 – Angler's Tunnel
Die Platten auf C 2 in der richtigen Reihenfolge berühren (nur mit Schwimmflossen).

MITTELGEGNER:
Rennt ihm hinterher, um ihn von hinten anzugreifen.

ENDGEGNER:
Gnadenlos zuschlagen.

Level 5 – Catfish Maw
Um auf A 2 den Schlüssel zu bekommen, beide Steine nach innen schieben.
MITTELGEGNER (Skelett):
In der Reihenfolge wie auf der Karte kaltmachen. Mit dem Power Swing des Schwertes zertrümmern und gleich eine Bombe drauf.

MITTELGEGNER (2 Spinnen):
Wenn sie die Augen öffnen, schießt Ihr Pfeile rein bis die Pupillen platzen.

ENDGEGNER:
Mit dem Enterhaken gegenüberstellen, die Würmer herausziehen und mit dem Schwert abschlachten. Vorsicht! Falsche (kurze) Würmer explodieren.

Level 6 – Face Shrine
Die Zauberer macht Ihr mit Bomben kalt. Die Steinstatuten könnt Ihr mit dem stärkeren Kraftarmband anheben. Geht auf A 1 die Treppe hoch, um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Um die Kristalle verzögert auszulösen, müßt Ihr eine Bombe ranlegen.

MITTELGEGNER:
Benutzt das Kraftarmband, um ihn mit seiner eigenen Kugel zu bewerfen.

ENDGEGNER:
Wehrt zuerst die Steinplatten mit dem Schild ab und dann legt Ihr Bomben auf das (noch) fröhlich aussehende Gesicht. Achtet auf die entstehenden Löcher.

Level 7 – Eagles Tower
Um weiterzukommen, müßt Ihr im 2. Stock alle Säulen zerstören: Geht nach 2 D um Euch die Kugel zu nehmen. Geht mit Ihr nach links (2 C) und werft die Säule kaputt. Werft sie dann über die Steine, die den Weg nach unten versperren. Springt ins Loch und Ihr landet unten. Geht ein Feld nach rechts und schlagt gegen den Kristall. Geht nun wieder zu 2 C, nehmt die Kugel und werft damit gegen die Säule auf 3 C. Geht ein Feld tiefer und werft die Kugel wieder über die Absperrung. Nun geht von der Seite in den Raum. Nehmt die Kugel, geht nach links und schiebt die beiden rechten Steine nach oben. Legt die Kugel in die entstandene Lücke. Schlagt drei richtige Zeichen, damit die Schatztruhe erscheint. Kommt nun 2 Felder von oben in den Raum (dazu muß man sich durchsprengen) und hangelt Euch mit dem Enterhaken rüber. Schiebt die Steine nach unten und nehmt die Kugel. Geht einen Raum hoch und werft die Kugel gegen die Säule. Jetzt muß man noch auf 2 B die Säule einwerfen. Springt vom 2. Stock (ganz rechts) in den 1. Stock um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Schiebt im 3. Stock auf 2 D die Steine nach innen, um den großen Schlüssel zu erhalten.

MITTELGEGNER:
Macht seine Vögel mit dem Schwert kalt.

ENDGEGNER:
Bleibt am äußersten Punkt der Treppe und macht einen Power-Swing, wenn der Vogel kommt. Wenn er Wind macht, lenkt Ihr in die entgegengesetzte Windrichtung. Schlagt dabei seine Federn weg.

Level 8 – Turtle Rock
Laserstrahlen haltet Ihr mit dem Reflector Schild ab. In diesem Dungeon werdet Ihr auf alle bisher bekannten Mittelgegener treffen. Füllt auf G 7 den Boden mit dem Zauberblock so mit Erde aus, wie auf Abbildung 3 beschrieben. Es wird ein Schlüssel erscheinen. In der Höhle auf E 7 müßt Ihr Euch mit dem Enterhaken über den Lavasee hangeln. Auf D 3 müßt Ihr einen Pfeil ins Auge der Statue schießen, um den Schlüssel vom Dach zu holen. Geht in C 3 die Treppe hoch, um Euch am Gipfel der Todesberge ein Herzteil zu holen. Werft in C 6 den Raupen von oben Bomben ins Maul, damit ein Schlüssel erscheint. Auf E 2 müßt Ihr die unerreichbaren Fackeln mit dem Feuerstab anzünden, damit eine Truhe mit Schlüssel erscheint. Um auf B 1 den großen Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr wieder den Boden füllen (Abbildung 4).

MITTELGEGNER:
Lauft mit gezücktem Schwert gegen ihn. Holt er zum Power-Schlag aus und Ihr habt ihn getroffen, müßt Ihr ihm sofort ausweichen, ansonsten fangt Ihr wieder am Eingang an.

ENDGEGNER:
Bleibt einfach an der Tür stehen und benutzt ununterbrochen den Feuerstab. Ist er besiegt, habt Ihr den Wächter des letzten Instrumentes besiegt.



Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear GameBoy

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!

Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 5 DM Porto innerh. der EG

Reparaturservice für alle Systeme – Preisliste gegen 3 DM i.B.

Wir haben 1jähriges Jubiläum!

Party-Time! Feiert mit uns bei Sauf und Braus am 2.12.

Alle Spiele gibt es nur an diesem Tag um 10% günstiger!

Wer zu spät kommt, den bestraft das Zockerleben.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Tel./Fax: 030/6 21 30 18

Mainzer Str. 11 – 12053 Berlin Neukölln

Nähe Hermannplatz



SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

Gnadenlos billig !!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Franchise Partner gesucht ! Händler erwünscht

Spiel	Preis	Spiel	Preis	Spiel	Preis	Spiel	Preis
Actraiser 2 us.	119.95	Dracula us.	107.95	Operation L. Bomb	127.95	Tecmo Bowl us.	134.95
Adv. of Dr. Franken us.	119.95	Dragon Ball Z II jp.	149.95	Pack Attack us.	105.95	TKO Boxing 2 us.	115.95
Aero the Acrobat	123.95	Dungeon Master us.	129.95	Pink Panther us.	119.95	Troddlers us.	109.95
Aladin	139.95	Equinox us.	119.95	Plock us.	129.95	Ultimate Fighters us.	129.95
Alien vs Predator us	99.95	E.V.O. us.	119.95	P.T.O. us.	139.95	Untuchables	127.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Eye of The Behol. us.	139.95	Rock n`Roll Racing	119.95	Utopia us	117.95
Art of Fighting us.	139.95	Family Fued us.	114.95	Rocky Rodent us.	119.95	We're Back us.	124.95
Asterix dt.	115.95	Final Fight us.	114.95	Run Saber us.	125.95	Wicked 18	119.95
Back to the Future II jp.	129.95	First Samurai us	99.95	Secret of Mana us.	144.95	Wing Commander II	119.95
Barbie us	129.95	Flashback dt.	Vorb.	Seventh Saga us.	134.95	Wizard of Oz us.	129.95
Battle Blatze us	109.95	Goof Troop us.	99.95	Shadow Run us.	118.95	World Heroes us.	109.95
Battle Cars us	119,95	J. Conners Tennis dt.	108.95	Sim Ant us.	121.95	WWF Royal Rumble dt.	129.95
Battle Tank 2 us.	124.95	J. Madden Footb. 94 us.	125.95	Soldiers of Fortune us.	139.95	Zombie ate my .N. us.	124.95
Bio Metal us.	124.95	Jungle Strike dt.	129.95	Sports Illustrated us.	129.95	60 Hz Adapter	49.95
Blues Brothers dt.	113.95	Jurassic Parc dt.	129.95	Starfox us.	99.95	**Der Mega Hit**	
Boxing Legends us.	124.95	Last Action Hero	122.95	Star Wars II us.	135.95	**3 DO Grundgerät**	**1.399.-**
Bulls vs Blazers us.	69.95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Streetfighter II Turbo dt.	135.95		
Captain America us.	129.95	Lawn Mower Man us.	127.95	Streetfighter III jp.	149.95		
Ceasars Palace us.	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Striker dt.	119.95		
Champion Pool us.	124.95	Mario All Stars dt.	95.95	Super Aquatic Games us.	99.95		
Clay Fighter us.	134.95	Mario Time Machine	129.95	Super Bomberman incl.			
Clay Mates us.	119.95	Mario & Wario us.	Vorb.	4 Player Adapter	139.95		
Cliffhanger us.	119.95	Mechwarrior us.	119.95	Super James Pond II	114.95		
Cool Spot	119.95	Mortal Combat dt.	129.95	Super Nova us.	119.95		
Daffy Duck us	124.95	NBA Tecmo Basketb.	118.95	Super Off Road II us.	119.95		
Dead Dance us.	129.95	NHL 94 us.	122.95	Super Valis IV us.	108.95		
Death Bread us.	Vorb.	NHL Stanley Cup us.	Vorb.	Super Widged us.	115.95		
Dennis the Menace us.	126.95	Obitus us.	139.95	T-2 Judgement Day	124.95		

Ruft an: 0921-513401
Mo.- Fr.: 11- 21 Uhr
Sa.: 10 - 18 Uhr

Vorb.= Vorbestellung möglich.Lieferbar ab Dez./Jan 94. **An- und Verkauf von gebr. Modulen.** Dt.= deutsche, us. = amerikanische, jp.= japanische Version. Importspiele ohne dt. Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unverbindliche Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Preise zzgl. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will konsultiert vorher seinen Arzt.

Pengo (Game Gear)

Daniel Schmitt aus Kattenes weiß wie man dem kleinen Wicht zu mehr Leben verhilft:

Wenn das SEGA-Logo verschwindet und die Sprites den Bildschirm mit Pengo usw. aufbauen, ist folgendes zu tun: Zuerst die beiden Feuerknöpfe (1,2) drücken und in dieser Position halten. Dann dazu das Steuerkreuz nach oben drücken. Jetzt alles festhalten und als letztes Start drücken.

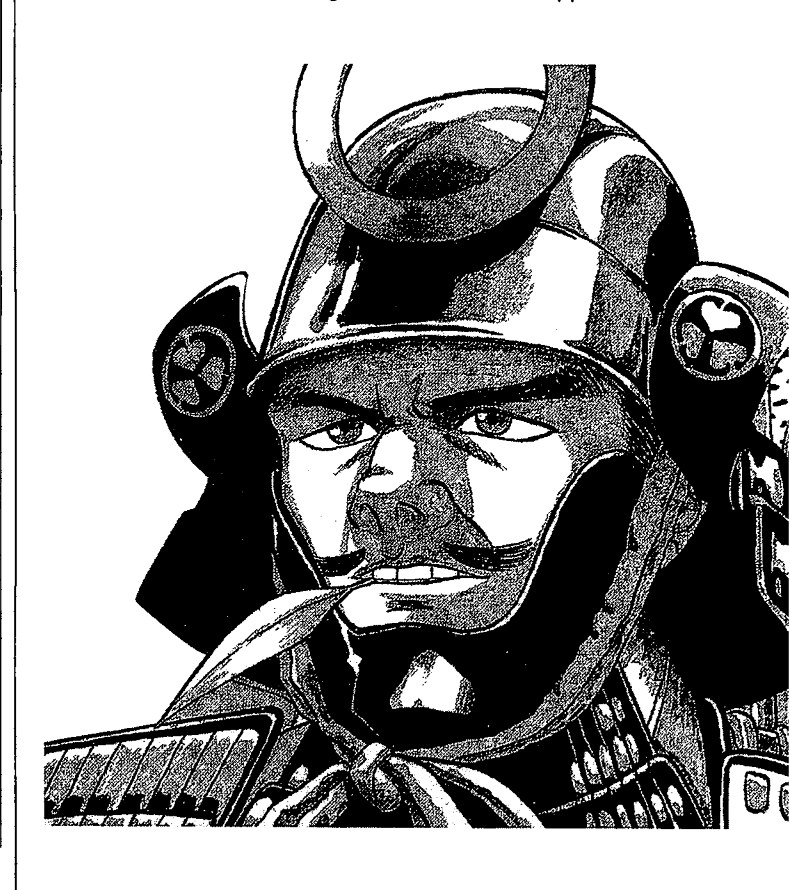
Nun ist so lange zu warten, bis man auf dem Bildschirm das Activision-Logo sieht und die Anzahl der Pengos einstellen kann. Mit dem Steuerkreuz wird gewählt und mit dem Knopf 2 aufwärts und dem Knopf 1 abwärts gewählt. Ist man mit der Einstellung zufrieden, drückt man einfach Start.

Kleiner Tip: Das Spiel hat 64 Level.

Ranma 1/2 Part 2 (Super Nintendo)

Wer bei diesem Prügelspiel in ein Debugmenü möchte, kann sich auch hier wieder voll auf Stefan Hartmann aus Ilvesheim verlassen:

Ihr solltet im Two-Player-VS.-Modus zwei beliebige Charaktere anwählen. Wenn jetzt der Bildschirm erscheint, auf dem man sich einen Hintergrund aussuchen kann, solltet Ihr auf Pad 1 die Knöpfe R, X und A gleichzeitig drücken. Das Debugmenü erscheint und man kann jetzt jeden Charakter verändern und auch die Bosse steuern, inklusive dem sagenumwobenen Happosai!



Blaster Master Boy (Game Boy)

Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt den heißen Cheat zur Stage-Anwahl:

Wenn das Titelbild erscheint, Knopf A drücken und in dieser Position halten.

Anschließend Start drücken und mit Oben und Unten die Stage auswählen.

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Jordan Vs. Bird (Mega Drive)

Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt einen tollen Trick zur großen Schlacht der Basketball-Heroen:

Wenn im Spiel die Uhr 00:00 anzeigt und man in diesem Moment auf Start drückt (um das Spiel zu pausieren), man dann aber eine Auszeit nimmt, kann man das Spiel mit 36 Min. Extrazeit weiterspielen. Beim zweiten Mal sind es dann schon 100 Min. Extrazeit. Um aber Pause drücken zu können, darf kein Spieler im Ballbesitz sein. Also wirft man den Ball zwei bis drei Sekunden vor dem Ende (00:00) in die Luft.

Super Conflict (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt kennt auch einen Weg, in diesem Strategieknaller die Waffen des Computergegners bei Angriffen seinerseits oder beim Verteidigen zu wechseln:

Drückt den B-Knopf auf Pad 2 schnell hintereinander.

Equinox (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt weiß, was zu tun ist, wenn man in einem Dungeon kaum noch über Energie verfügt:

Einfach auf die Karte umschalten und eine Fledermaus oder einen Troll killen. Das müßte dann genug Energie geben, um das Dungeon wieder zu verlassen.

Street Fighter 2 Turbo Champion Edition (Super Nintendo)

Tips zur ultimativen Straßenprügelei von Stefan Hartmann aus Ilvesheim:

Keine Special Moves:

Wenn man den normalen SF2-Cheat (Unten, R, Oben, L, Y, B, X, A) während des Capcom Logos eingibt (ein Geräusch ertönt), so werden alle Special Moves ausgeschaltet! Ein Code für all diejenigen, die sich für wirklich gut halten!

10 Turbo Sterne:

Wenn der "Street Fighter 2" Titelbildschirm erscheint (nach dem Capcom Logo), sollte man den gleichen Code auf dem zweiten (!) Pad eingeben. Das altbekannte Geräusch ertönt, und man kann jetzt den Turbo Speed auf bis zu 10 Sterne setzen! Bei dieser Geschwindigkeit sind zwar kaum noch Spezialattacken möglich, aber die Geschwindigkeit ist absolut spielspaßsteigernd!

Special Moves Optionsmenü:
Wenn man im "Player VS. Player"-Modus im Handicap/Stage Select-Bildschirm ankommt, sollte man auf dem zweiten Pad den SF2-Code eingeben (siehe oben). Resultat: der Bildschirm scrollt nach rechts weiter, und ein Menü kommt zum Vorschein, in dem man die Spezialschläge der ausgewählten Kämpfer an- und abschalten kann.

Charakterprofile anschauen:
Auch hier gibt es wieder die Möglichkeit, sich die Profile der Reihe nach anzuschauen.
Einfach, sobald das erste Profil erscheint, L und R auf dem zweiten Pad gedrückt halten. Mit Select geht es dann immer weiter, allerdings erst, nachdem jede Figur ihre kleine Bewegung gemacht hat.

Wer bei der Namenseingabe gleich auf End geht ("ED"), der bekommt statt ein paar Leerstellen "SF II" in die High-score-Liste eingetragen.

Zum Schluß noch ein ganz spezieller Action-Replay-Code (übrigens, wer die amerikanische Version und ein altes Replay hat, kann den Adapter einfach auf das Replay stecken!), der dafür sorgt, daß man das Spiel durchspielt, ohne auch nur einen Finger rühren zu müssen. Wer's nicht glaubt, sollte es ausprobieren: 7E07 30C0

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Pilot Wings (Super Nintendo)

Philipp Wiemann aus Wolfsburg ist ein begeisterter Hobbypilot. Mit seinen Paßwörtern läuft jeder Propeller heiß:

Lizenz A= 985206
Lizenz B= 394391
Lizenz Silber= 520771
Lizenz Gold= 108048
Expert= 882943

Für die PAL-Version sieht das Ganze so aus (von Pascal Alves Pinto aus Karben):

Area 2: 985206
Area 3: 394391
Area 4: 520771
Area 5: 400718
Area 6: 773224
Area 7: 165411
Area 8: 760357
Helikopter 1: 108048
Helikopter 2: 882943

Bubsy (Mega Drive)

Pascal Christen aus Kloten (Schweiz) vermeidet mit seinen Paßwörtern unnötigen Katzenjammer:

1. Abschnitt:			----------
2.	"	:	CKBGMN
3.	"	:	SCTWMN
4.	"	:	MKBRLN
5.	"	:	LBLNRD
6.	"	:	JMDKRK
7.	"	:	STGRTN
8.	"	:	SBBSHC
9.	"	:	DBKRRB
10.	"	:	MSFCTS
11.	"	:	KMGRBS
12.	"	:	SLJMBG
13.	"	:	TGRTVN
14.	"	:	CCLDSL
15.	"	:	BTCLMB
16.	"	:	STCJDH

Hit the Ice (Mega Drive)

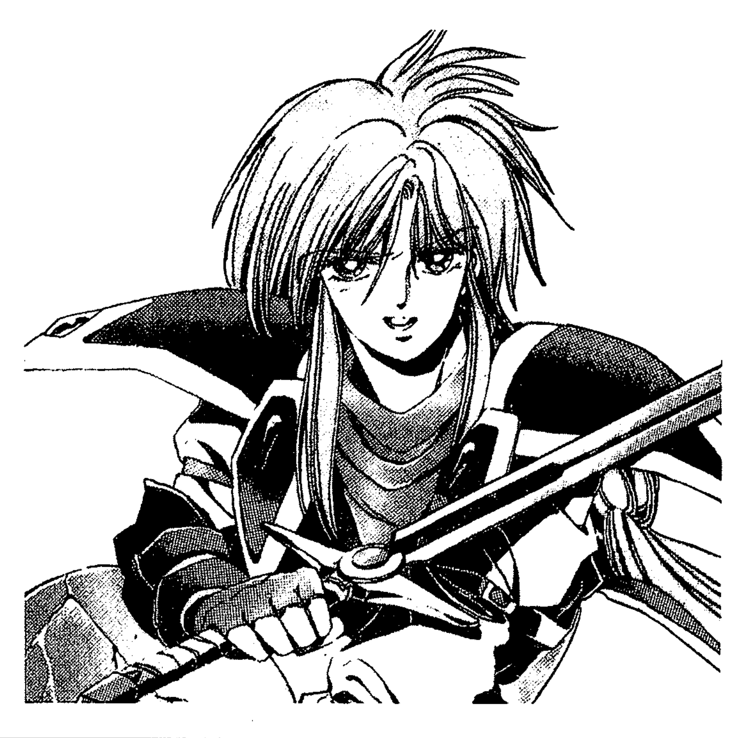
Reinhard Schmidt erspielte mit eiskalten Fingern die Codes zur großen Puck-Schieberei:

Gegen die Blauen	1QQ3
Pinkis	2A13
Gelben	2R93
Hellroten	3AH3
Grünen	3RQ3
Grauen	4B13

Startrek (Game Boy)

Mathias Marb aus Lauingen beamt Euch die Paßwörter für unendliche Weiten rüber:

5273.1
2002.6
1031.5
1130.5
4567.0
3516.7



Goof Troop (Super Nintendo)

Mischa Hildebrand aus Bergkamen hat bewiesen, daß der tollpatschige Goofy gar nicht mal soo doof ist. Immerhin führte er ihn bis ans Ende der umfangreichen Rätselknackerei.

Stage 2:	Banane	roter Diamant	Kirsche	Banane	Kirsche
Stage 3:	Kirsche	roter Diamant	grüner Diamant	Kirsche	Banane
Stage 4:	roter Diamant	Kirsche	grüner Diamant	grüner Diamant	roter Diamant
Stage 5:	Banane	Kirsche	grüner Diamant	roter Diamant	Banane

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Artikel	Preis
Super NES	**185,-**
Super NES + Mario	**285,-**
60 Hz Konverter	**44,-**
SN PRO Pad	**34,-**
Honeybee Pad	**37,-**
JB-King	**127,-**
Asterix	127,-
Aladin	127,-
Bubsy	117,-
Bomberman	107,-
Crash Dummies	127,-
Cool Spot	137,-
Captain America	147,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Dracula	137,-
Fatal Fury	127,-
Flashback	137,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Last Action Hero	117,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
Nigel Mansell	137,-
Pocky'n'Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
Turtles Tournament	147,-
Trolls	127,-
Total Carnage	137,-
Utopia	137,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-
We are back	127,-
Young Merlin	154,-
Zombies	137,-

NEO GEO

Artikel	Preis
Grundgerät PAL/RGB	**699,-**
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	**1089,-**
Joypad	**107,-**
Memory Card	**57,-**
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Senguko 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-



SNES us. über 150 verschiedene Titel

Artikel	Preis
Super NES us.	**277,-**
Super Scope	**127,-**
7.th Saga	137,-
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Captain America	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
Dragonball Z jp.	157,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	124,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Operation Logic Bomb us.	127,-
Prince of Persia jp.	87,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Redline F1	127,-
Shadow Run us.	127,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Super Widget	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Utopia	134,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

Wir haben es !

3DO - 1497,-

Special Nice-Price

SUPER NINTENDO dt.

Artikel	Preis
Prince of Persia	117,-
Super Aleste	117,-
Addams Family 2	104,-
Bob	97,-
Axelay	127,-
Royal Rumble	137,-
Battle Toads	117,-
NHLPA Hockey	127,-

SUPER NINTENDO us.

Artikel	Preis
Yoshi's Cookie	97,-
Lagoon	77,-
Mario Allstars	107,-
Bob	97,-
Joe & Mac	77,-
Tuff'E'Nuff	127,-

SUPER NINTENDO jap.

Artikel	Preis
Dead Dance	87,-
Rocky'n'Pocky	87,-
World Heroes	137,-
Back to the Future 2	97,-
Rushing Beat 2	87,-

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Ultimate Soccer	117,-
PGA Tour Golf 2	104,-
F22 Interceptor	84,-
Gunstar Heroes	107,-
Bubsy	107,-
Dungeons & Dragons	69,-
Superman	104,-
X-Men	87,-
Agassi Tennis	97,-
PTO	127,-

SEGA CD

Artikel	Preis
INXS	87,-
Final Fight	87,-
Robo Aleste	107,-
Jaguar XJ 220	87,-
Prince of Persia	87,-
Sherlock Holmes	117,-
Batman Returns	107,-

Game Boy

Artikel	Preis
Super Mario 2	57,-
Mystic Quest	57,-
Mortal Kombat	64,-
Goal	57,-
Hook	47,-
Muhammed Ali Boxing	57,-
R-Type	29,-
F1-Racing	29,-
Magnetic Soccer	29,-

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794
VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer

Zweite Götterdämmerung

Populous 2

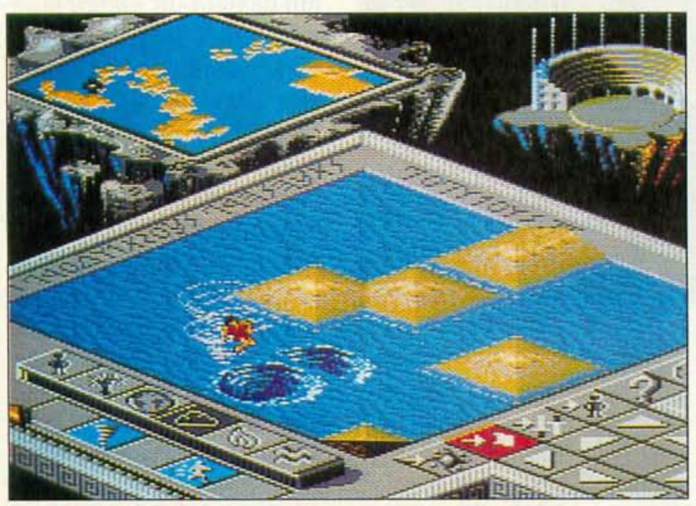
Wer von Euch hat nicht schon einmal davon geträumt, selbst ein bißchen Schöpfung zu spielen? In der Fortsetzung *Populous 2* schlüpft Ihr wieder in die Rolle eines machthungrigen Monarchen und heizt den feindlichen Siedlern mit Naturkatastrophen mächtig ein. Vom Prinzip her bleibt in der Fortsetzung alles beim alten. Zunächst tummeln sich nur ein paar verlorene Männlein und Weiblein im scrollbaren Wald- und Wiesenpanorama. Per Joypad laßt Ihr die göttlichen Muskeln spielen. Durch einfaches Anklicken wachsen erdige Hügel aus den Fluten des Meeres. Auf dem so gewonnenen Bauland errichten die Untertanen je nach Platz kleine wacklige Bretterbuden oder pompöse Paläste. Mehr Wohnraum und größere Behausungen spornen das Völkchen zu zügelloser Vermehrung an. Je mehr der Minisprites einem dienen, umso mehr Energie steht für Anschläge auf den bitterbösen Computergegner parat. Das zahlenmäßige Verhältnis zum Gegner seht Ihr an einem mehr oder weniger gefüllten Amphitheater. Vor jedem Level zeigt eine Übersicht, welch Unbill zur Bekämpfung der rotgeschürzten Widersacher möglich ist. Aus den insgesamt 30 Desastern zaubert man über ein Untermenü am Bildrand neckische Kleinigkeiten wie Springfluten, Vulkanausbrüche oder Wirbelstürme aus dem Hut. Auf Wunsch versumpfen die Hütten des Nebenbuhlers in tiefem Schlamm oder verglühen im Feuerregen. Kein Wunder, daß die Konsole zum Gegenangriff bläst und selbst fleißig Schicksalsschläge aussendet. Zur besseren Verteidigung habt Ihr eine Geheimwaffe in der Hinterhand: Wird der papale Magnet aktiviert, pilgern die Massen zu diesem Kultobjekt und verschmelzen zu einem Superhelden, der so lange brandschatzend durch Feindesland zieht, bis ihm die Puste ausgeht. Sechs solcher Raubritter dürfen Ihr Glück versuchen, von der feurigen Amazone bis zum griechischen Halbgott ist je nach Level für jeden Geschmack etwas dabei. Reicht Eure Energie und die Bevölkerungszahl, löst Ihr das Armageddon, die alles entscheidende Schlacht aus. Der Sieg führt zum nächsten Level.



Antreten zum Endkampf: Die Heroen entscheiden über Sieg oder Tod



Auch wenn das göttlich geniale Spielprinzip schon mehrere Jährchen auf dem Buckel hat, bereitet es mir doch immer noch diabolischen Spaß, den Stamm der Konsole ins sichere Verderben zu treiben. Grafisch legt *Populous 2* gegenüber dem Vorgänger eins drauf: Vier Landschaftstypen und die hübsch animierten Untertanen beiderlei Geschlechts sind schon eine Augenweide. Doch die Fortschritte stecken eher im Detail. Dank der satten Katastrophenauswahl und den unterschiedlichen Superhelden führen die irrwitzigsten Taktiken zum Sieg. Unfehlbar ist aber auch dieses Prachtmodul nicht: *Populous 2* ruft nach einer Maus, die Joypad-Steuerung ist nicht gerade die Erfüllung. Als Entschädigung strotzen die 1000 Levels nur so vor frischen Ideen, gemeinen Gags und fiesen Feinden. Wer vor einer gehörigen Portion Strategie nicht zurechtschreckt, muß sofort zugreifen, alle anderen auf jeden Fall einmal mit Desastern experimentieren. *jb*


Das arme Schwein: Der Wirbelsturm schwächt den Feind



1000 Levels umfaßt die vorchristliche Welt. Für ausgedehnten Spielspaß ist also gesorgt.

Spieletyp: Strategiespiel

Hersteller: Imagineer
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwörter, deutsche Bildschirmtexte
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

69%
Grafik
64%
Musik
50%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Das Monster sieht aus wie meine Schwiegermutter. Augen zu und draufhauen!

Siebenschläfer

The Seventh Saga

Sieben Runen sind versteckt auf dem fernen Planeten Ticondera. Sieben tapfere Kämpfer begeben sich auf die Suche nach den Runen, denn wer sie besitzt, übernimmt die Herrschaft über den gesamten Planeten.

Zu Beginn des Spiels dürft Ihr Euch einen der Helden aussuchen. Jeder Charakter hat Stärken und Schwächen, Krieger beherrschen nur wenige Zaubersprüche, während Magier beim Schwertkampf ihre Probleme haben. Euer Abenteuer beginnt in Eurer Heimatstadt Lemele. In verschiedenen Shops gibt's Waffen, Rüstung und andere Gegenstände zu kaufen. In jeder Stadt befindet sich auch ein Gasthaus, in dem Ihr Euren Spielstand abspeichern und die müden Kämpfer aufpäppeln könnt. In Gesprächen mit den Bewohnern von Lemele erhaltet Ihr die ersten Hinweise, wohin Ihr zuerst reisen solltet. Sobald Ihr eine Stadt verlaßt, wechselt die Bildansicht in die Vogelperspektive. Eine Kristallkugel im linken oberen Bildschirmeck zeigt Euch Eure nähere Umgebung mit allen Monstern, Städten und sonstigen Besonderheiten. Kämpfe finden im 3-D-Modus statt. Wie bei Rollenspielen üblich, werden alle Gefechte strategisch ausgetragen. Ihr gebt Euren Charakteren Anweisungen und begutachtet deren Ausführung. Besiegte Monster hinterlassen Gold, Erfahrungspunkte und manchmal auch andere Gegenstände. Im Verlauf des Spiels schließen sich Euch andere Abenteurer an und Ihr übernehmt deren Steuerung.





Siebenmal werdet Ihr einschlafen, bis Ihr dieses Spiel gelöst habt. *Seventh Saga* ist langweilig. In Lemele bekommt Ihr einige Hinweise auf die erste Stadt, die Ihr besuchen solltet. Auf dem Weg dorthin besiegt Ihr einige Monster. Dort angekommen, gibt Euch jemand den nächsten Hinweis. Und so weiter und so weiter. Es gibt keinerlei Rätsel zu lösen, keine Puzzles zum Tüfteln oder ähnliches. Alle Paar Sekunden prügelt Ihr Euch mit einer Monstergruppe, was längere Reisen zur Tortur macht. Ab und zu findet Ihr sogar einen Dungeon, doch leider geht die Langeweile auch da weiter. Außer mehr Gegnern und ein paar Kisten gibt's auch in den Verliesen nichts Neues. Einige der Monster im Verlauf des Spiels sind außerdem so schwer zu besiegen, daß jegliche Motivation schnell schwindet. Die Musik ist recht ordentlich, jede Stadt hat Ihr eigenes Musikstück. *Soulblazer* und *Actraiser* von Enix gehören zu meinen Lieblingsspielen, deshalb ist *Seventh Saga* eine herbe Enttäuschung. *rz*









Die Bewohner der meisten Städte sind stets zu einem Schwätzchen bereit. Die Kneipe ist ein guter Platz für Ratsch und Tratsch.

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Enix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

66% Grafik
62% Musik
59% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 57%

Redaktionswertung

Wie üblich, kommt der Zwei-Spieler-Modus am besten

Meine Meinung: gut

Die Steuerung ist im Vergleich zu anderen Rennspielen recht knifflig ausgefallen. Dummerweise liegt die oft benutzte "Runterschalt"-Taste auch noch auf der Steuerkreuzseite des Joypads. Eine frei wählbare Joypad-Belegung war zwar bei Ubi Soft im Gespräch, wurde jedoch nicht realisiert. Die Gegner ruckeln gar fürchterlich. Selten ist auszumachen, wie nah der vorausfahrende Wagen ist. Seid Ihr in einem Augenblick noch eine ganze Fahrzeuglänge hinter'm Vordermann, brummt Ihr ihm in der nächsten Phase schon hinten drauf. Was nützt die geniale Idee mit dem Windschatten, wenn man in den seltensten Fällen nah genug rankommt? Mit freier Joypadbelegung und etwas mehr Mühe bei den Feinden hätte *F1 Pole Position* mit den tollen Einstellmöglichkeiten und der gelungenen Realitätsnähe ein echter Hit werden können. *jb*

Windschattenboxen

F1 Pole Position

Beim Gerangel um die Führung im Rennspielgeschäft hat sich auch Ubi Soft nicht lumpen lassen und die teure Formel-eins-Lizenz an Land gezogen. Von der Machart her reiht sich *F1 Pole Position* in die Schlange der 3-D-Rennspiele ein. Ihr fahrt auf der unteren Bildschirmhälfte, während der obere Teil für den zweiten Spieler oder den Rückspiegel reserviert ist. Eine Simulation (und als solche ist das Spiel angelegt) kommt natürlich nicht ohne Menüs und Statistiken aus. Bevor Ihr an den Start geht, gibt's noch viel zu tun. Zuerst entscheidet Ihr Euch für die Rennstrecke und die dort vorherrschenden Wetterbedingungen. Danach sucht Ihr Euch einen Rennwagen aus, besucht die Werkstatt. Lenkung, Schaltung, Getriebe, Reifen, Federung, Spoiler und sogar die Arbeitsweise des Boxen-Teams stellt Ihr dort ein. Eure persönliche Konfiguration speichert Ihr auf Wunsch per Batterie ab. Im Rennen wird die Streckenübersicht und Eure Position in einer Bildschirmecke eingeblendet. Einzigartig bei *F1 Pole Position* ist die Windschattenanzeige: Ein Lämpchen leuchtet auf, wenn Ihr Euch im Lee eines Gegners befindet. Durch "Heransaugen" habt Ihr eine bessere Beschleunigung und könnt am Gegner vorbeiziehen. Durch Crashs, Ausrutscher oder starken Gebrauch nutzen sich Teile des Boliden ab. Für jedes Element habt Ihr einen kleinen Zustandsbalken, der den Verschleiß anzeigt. Bei mittlerer Beschädigung verfärbt sich die Anzeige gelb, nimmt der Schaden bedenkliche Ausmaße an, schlägt sie auf Rot um. Dann ist's Zeit für einen Boxenstopp. Nach dem Rennen werden die Informationen über Plazierung im Klassement, Durchschnittsgeschwindigkeit und Bestzeiten gezeigt.







F1 Pole Position steckt voller guter Ideen und enthält umfassende Einstellmöglichkeiten, die Spielbarkeit hätte besser sein können

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Ubi Soft
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Wertung	
Grafik	68%
Musik	69%
Soundeffekte	73%
SPIEL-SPASS:	70%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



Mit Rock über den Rundkurs: Auch zu zweit macht Rock'n'Racing Spaß



Rock n' Roll Racing ist die optisch und akustisch ansprechendste *R.C. Pro Am*-Variante. Mit den genialen E-Gitarren-Sounds, den fiesen Gegnerpersönlichkeiten und der endzeitmäßigen Grafik, wird das Ambiente des Rennens der Zukunft gekonnt vermittelt. Der "Rookie"-Modus bietet noch reichlich Möglichkeit zum trainieren, während Ihr in den Spielstufen "Veteran" und "Warrior" reichlich hart 'rangenommen werdet. Für R.C.("Remote Control" = Fernsteuerung)-Einsteiger ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig, mit etwas Übung lassen sich die Flitzer aber hervorragend steuern. Der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen hat allerdings etwas unter dem verkleinerten Bildausschnitt zu leiden. Für Freunde der *R.C. Pro Am*-Szene ist *Rock n' Roll Racing* unbedingt zu empfehlen. Einsteiger sollten erst mal den Veteran-Modus probespielen. *jb*

Stromgitarrenrennen

Rock'n'Roll Racing

VIDEO GAMES CLASSIC

Der neuste *R.C. Pro AM*-Clone kommt aus dem Hause Interplay. Bei *Rock n' Roll Racing* seht Ihr die Strecken von schräg oben. Die Lenkung funktioniert nach dem bekannten Fernsteuerprinzip: Fährt Euer Fahrzeug auf Euch zu, ist die Steuerung umgedreht. Grafik und Sound sind den Fähigkeiten des Super Nintendos angepaßt. Die Fahrzeuge und Strecken sind schön bunt und aufwendig gestaltet, musikalisch gibt's die bekanntesten Rockthemen der 70er in authentischer Instrumentierung. Tracks wie "Born to be wild", "Paranoia" oder "Peter Gunn" liefern die richtige Stimmung. Auf der Rennstrecke sammelt Ihr Reparatur-Kits und Geld auf – die hübsch-blauen Minen umfahrt Ihr lieber großräumig. Zwischen den Rennen setzt Ihr Gelder in Tuningteile und Bewaffnung um. Mit Raketen beschießt Ihr Schufte vor Euch, mit abgelegten Minen haltet Ihr Euch Verfolger vom Hals. Auch Eure Gegner (drei an der Zahl) machen gern vom großen Kaliber Gebrauch. Je nach Ausrüstung, steckt Ihr zwar ein paar Treffer weg, ist die Panzerung aufgebraucht, reicht ein Schubser für die Explosion Eures Renners. Das bedeutet Zeitverlust und entscheidet oft das ganze Rennen. Das Klassement sieht zwei Divisionen vor, in denen Ihr Euch durch Siegespunkte hocharbeitet. Habt Ihr die zwei Saisons erfolgreich bestanden, reist Ihr in einer netten Zwischensequenz zum nächsten Planeten mit fieseren Gegnern. Auf jedem dritten Planeten gibt's ein neues Fahrzeug mit besseren Eigenschaften zu kaufen. Im Effektmenü schaltet Ihr auf Wunsch die Musik, die Soundeffekte und den Moderator ab. Per Paßwort steigt Ihr nach einer Spielpause wieder am Anfang der letzten Division ein.






Aufrüstung ist alles: Die Siegesprämien setzt Ihr in Tuning-Teile um. Nur so habt Ihr auf den sechs Planeten eine Chance.

Spieletyp: Action-Rennspiel

Hersteller: Interplay
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

72% Grafik
84% Musik
72% Soundeffekte

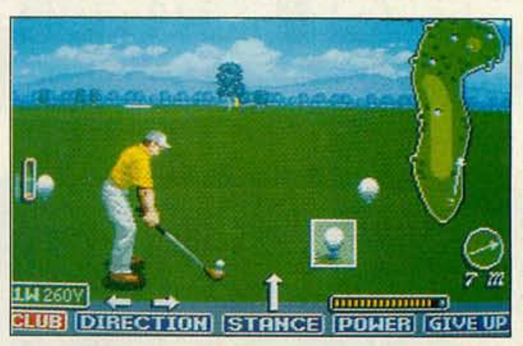
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Feinarbeit

Major Title Golf

Mit ihrem ersten Sportspiel wagen sich die Leutchen von Irem gleich an eine der kniffligeren Disziplinen. *Major Title Golf* ist eine reinrassige Golfsimulation mit umfangreichen Einstellmöglichkeiten. Aus einem Spielerquartett mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sucht Ihr Euch den passenden Spieler aus. Ein abschlagsstarker "Power Hitter", ein gediegener Allroundspieler, ein Golfmädel mit guter Technik und ein trickreicher Ballkünstler stehen zur Wahl. Danach geht's gleich auf den Fairway zum Abschlag. Ihr entscheidet Euch für Schläger, Stand, Richtung sowie Abschlagsstärke und versucht, den pendelnden Treffpunktbalken genau auf dem Mittelpunkt zu erwischen. Nebenher berücksichtigt Ihr Wind, Wassergräben und Bäume. Den Flug des Balles verfolgt Ihr in Vogelperspektive. Nach geglücktem Schlag und weiteren Annäherungsversuchen landet Ihr auf dem Grün. Die Hauptansicht schaltet hier in die Vogelperspektive um, die Erhebungen sind durch Schattierung auszumachen. Wer längere Turniere spielen möchte, braucht Geduld. Eine Batterie oder ein Paßwort wurde leider vergessen.



Major Title Golf ist Irems leidlicher Einstiegsversuch ins Sportspielgenre



Das größte Ärgernis ist das Putten. Mal davon abgesehen, daß der Computergegner immer beim ersten Mal trifft, ist das Finden der genauen Richtung und Schlagstärke reine Glückssache. Gegen menschliche Mitspieler macht's durch das gleichmäßig verteilte Handicap noch am meisten Spaß. Bleibt lieber bei der PGA Tour. *jb*

Spieletyp: Golf-Simulation

Hersteller: Irem
Testversion von: Irem
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

63%
Grafik
30%
Musik
26%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 58%

Redaktionswertung



Im Auswahlmenü stehen Euch leider keine der bekannten Weltstars zur Verfügung

Da bleibt Dir die Luft weg

Final Set

Bei Tennisspielen für das Super Nintendo hat *Jimmy Connors Tennis* Maßstäbe gesetzt. Die Entwickler von *Final Set* haben sich einiges einfallen lassen, um ihr Spiel noch realistischer zu gestalten. Ihr könnt Schlägergröße, -gewicht und Bespannung einstellen. Acht Tenniscracks stehen zur Auswahl, jeder mit persönlichen Stärken und Schwächen. In jeweils fünf Stufen wird die Angriffsstärke (AT), Kondition (CON), Technik(TE) und Schnelligkeit (SP) der Spieler angezeigt. Neben Einzel- und Doppelspielen könnt Ihr eine Trainingsstunde einlegen oder im "World"-Modus gegen die stärksten Profis antreten. Gespielt wird auf drei verschiedenen Belägen: Beton, Gras und Sand. Mit dem Richtungskreuz kontrolliert Ihr sowohl Euren Spieler als auch Richtung und Länge Eurer Schläge. Mit den Links-Rechts-Tasten bestimmt Ihr die Härte Eurer Returns. Ihr solltet vorsichtig damit umgehen, denn Powertennis geht auf die Kondition. Spieler, die schlechte Ausdauerwerte aufweisen, werden bei längeren Ballwechseln oder Matches bald zur lahmen Krücke. Bei Seitenwechsel erholen die Spieler sich ein wenig.

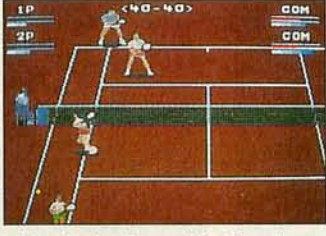


***Final Set Tennis* hat mich am Anfang unheimlich genervt. Ich traf nur jeden zweiten Ball und spätestens nach einem Satz war meine Kondition beim Teufel. Nach längerem Spielen stellte ich jedoch fest, daß sich die Bälle bei gutem Timing genau plazieren lassen und die Ausdauer bei kluger Spielweise kein Problem ist. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten beeinflussen das Spiel sichtbar, sind also nicht nur zur Verzierung. Bei härterer Bespannung des Schlägers z.B. werden die Returns schneller, dafür sind sie schwerer zu kontrollieren. Topspins sind ebenso möglich wie Slice-Bälle und Lobs. Das Spiel berücksichtigt alle Regeln des Sports, inklusive Seitenwechsel und Tie-Break. Im "World"-Mode verbessern sich die Fähigkeiten Eures Spielers nach Siegen. *Final Set* ist nach *Jimmy Connors* das beste Tennisspiel für das Super Nintendo. Speziell Matches zu viert machen unheimlich Spaß.** *rz*









Auf Sand springt der Ball langsam und hoch ab. Rasen ist ein extrem schneller Belag. Beim Seitenwechsel steigt Euer Konditionsbalken.

Tastenbelegung

Von der Grundlinie:

A-Button	Unterschnittener Ball
B-Button	Flacher Ball
X-Button	Topspin-Ball
Y-Button	Lob
L/R-Button	Härte der Schläge

Am Netz:

A-Button	Volley
B-Button	bei hohem Ball Schmetterball
B-Button	bei flachem Ball Volley
X-BUTTON	Topspin-Ball
Y-Button	Lob
L/R-Button	Härte der Schläge

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: Forum
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

57% **Grafik**
32% **Musik**
58% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung



Die Lebensenergie des Elfen geht zu Ende und von allen Seiten kommen die Geister.

MEGA DRIVE

VIDEO GAMES CLASSIC

Klassischer Vierer

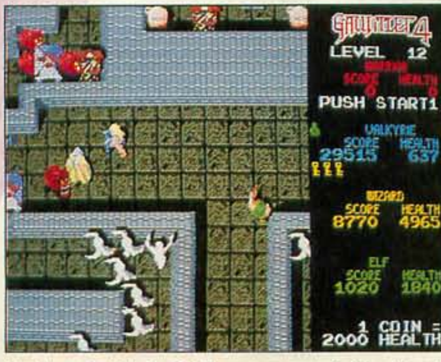
Gauntlet IV

Zu einer Zeit, als der C64 noch der Spielecomputer Nummer Eins war, gab es einen Automaten namens *Gauntlet*, der Spieler magisch anzog. Zu viert schlugen wir uns stundenlang durch unzählige Verliese auf der Suche nach Gold und Ehre. Tengen hat die Grundzüge dieses Klassikers übernommen und zu vier verschiedenen Spielmodi ausgebaut. Die Charaktere sind die gleichen geblieben: Thor ist ein kräftiger, aber etwas langsamer Krieger. Merlin der Zauberer ist etwas schwach auf der Brust, aber seine Feuerbälle sind gewaltig. Thyra die Walküre hat weder Stärken noch Schwächen. Schließlich noch der schnelle Questor, dem es allerdings an Feuerkraft fehlt. Das Grundprinzip bei allen Modi ist das gleiche: Ihr kämpft Euch durch einen Dungeon auf der Suche nach dem Ausgang. Aus Generatoren kommen unzählige Monster, die Euch aufhalten wollen. Um den endlosen Strom von Gegnern zu stoppen, müßt Ihr die Generatoren zerstören. Jede Berührung mit Dämonen, Geistern, Zauberern und anderen Kreaturen kostet Euch Health-Punkte. In den Verliesen liegen aber auch nützliche Gegenstände bereit: Kleine Mahlzeiten verbessern Euren Gesundheitszustand, mit Gold könnt Ihr Euch in einigen Spielarten Extras kaufen, Schlüssel braucht Ihr, um Türen zu öffnen und in Flaschen befinden sich magische Tränke, die verschiedene Wirkungen haben. Während beim Automaten nur ein Spielmodus zur Verfügung stand, könnt Ihr bei der Mega-Drive-Version zwischen vier Spielarten wählen.

Das Arcade-Game ist eine genaue Kopie des Spielhallen-Klassikers. Maximal vier Spieler (mit den Vier-Spieler-Adaptern von Sega oder Electronic Arts) schlagen sich durch über 90 Level voller Generatoren, Monster und anderen Problemen.

Der Quest-Mode enthält neben der bekannten Action einige Rollenspielelemente: In einem uralten Schloß liegt ein geheimnisvoller Schatz versteckt. Das Schloßtor ist magisch versiegelt. Um es zu öffnen, müßt Ihr Euch durch vier Türme kämpfen. Jeder Turm besteht aus zehn Stockwerken, an deren Ende ein gefährlicher Drache wartet. Für gefundenes Gold gibt's bessere Ausrüstung zu kaufen. Die im

Der Statistik-Screen im Record-Mode zeigt Euch genau Eure Leistungen. Sogar das Titelbild ist vom Original übernommen.

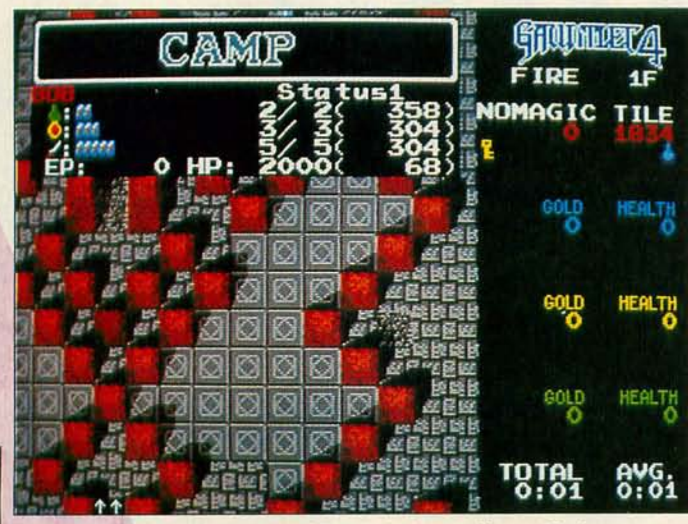






Im Arcade-Mode ist Zusammenarbeit gefragt. Von allen Seiten kommen die Monster, und in jeder Ecke stehen Generatoren.


"ACTION!"
LAST ACTION HERO
SONY
IMAGESOFT
Steige jetzt selbst in den Film ein und erlebe eines der besten Action Adventure Spiele überhaupt.
GAME BOY
SUPER NINTENDO
AMIGA
Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company.Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.



Im Quest-Mode könnt Ihr Eure Eigenschaften selbst verändern.

Kampf erworbenen Erfahrungspunkte werden in Schlagkraft, Schnelligkeit und andere Attribute umgesetzt. Mit dem Paßwort-Feature könnt Ihr Euer Abenteuer jederzeit unterbrechen und später fortsetzen.

Im Battlemode könnt Ihr zu viert gegeneinander antreten. Ihr müßt versuchen, Eure Mitspieler entweder auszuschalten oder in einen Ausgang zu drängen. Für jeden gewonnenen Level gibt's Punkte und Lebensenergie. Ein Extra-Screen zeigt Euch nach jedem Dungeon den aktuellen Punktestand. Nach jeweils fünf Verliesen wird ein Sieger gekürt.

Der Record-Mode liefert Euch nach jeder Stage ausführliche Statistiken und zeigt Euch Eure Stärken und Schwächen. Damit soll es ermöglicht werden, Eure Leistung gezielt zu verbessern.



Es gibt kaum ein Arcade-Game, mit dem ich soviel Zeit verbrachte, wie *Gauntlet*. Ein Großteil meines Geldes ging für dieses Spiel drauf. Tengen hat sich mit der Umsetzung viel Mühe gemacht. Glücklicherweise haben die Programmierer darauf verzichtet, Grafik und Sound an das heutige Niveau anzupassen. So entstand ein pixelgenaues Remake des Originals, sogar die Sprachausgabe ist identisch. Auch bei der Mega-Drive-Fassung ist der Arcade-Mode nur zu schaffen, wenn alle Mitspieler (möglichst vier) eng zusammenarbeiten. Der Spieler mit den wenigsten Health-Punkten sollte z.B. möglichst immer alle Mahlzeiten aufnehmen. Am Quest-Mode werdet Ihr am längsten zu knabbern haben. Er ist extrem schwer, da Ihr nur alleine spielen könnt und trotzdem unzählige Gegner auftauchen. Falls Ihr ihn tatsächlich schafft, schaut Euch den Abspann genau an. Dort erfahrt Ihr einige Details über Euer Abenteuer, z.B. wie oft Ihr gestorben seid und wie viele Gegner Ihr besiegt habt (bei mir waren es 13065!). Der Battle-Mode ist ganz amüsant, macht aber längst nicht so viel Spaß wie eine Runde *Bomberman*. *Gauntlet IV* ist das beste Modul für vier Spieler, das es derzeit für das Mega-Drive gibt. *rz*



Im Wind-Tower des Quest-Modes wartet der schreckliche Wind-Drache im zehnten Stockwerk auf Euch.



Im blauen Wasserturm müßt Ihr Euch von oben nach unten durchkämpfen. Die Gegner sind immer die selben.



Die kleinen Pyramiden sind Monster-Generatoren. Die weißen Geister-Generatoren sehen aus wie Knochen.



Der gelbe Wizard ist im Battle-Mode der kräftigste von allen.

Spieletyp: Action mit Rollenspiel-Anteil
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Continue Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

65% Grafik
69% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Puggsy in der Unterwelt: Wo ist nur sein Raumschiff geblieben?

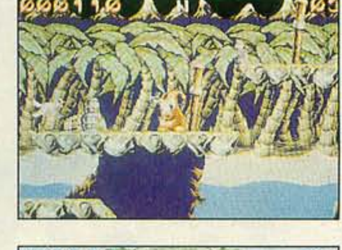
VIDEO GAMES CLASSIC

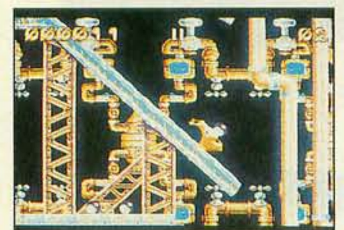
Raumschiff verloren

Puggsy

Es war ein ganz gewöhnlicher Tag für Puggsy, Bewohner eines fremden und fernen Planeten. Wie üblich düst der kleine Außerirdische mit seinem knuddeligen Raumschiff durchs All, um sich im intergalaktischen Tante-Emma-Laden mit Mineralwasser und Kartoffelchips einzudecken. Dummerweise hatte Puggsy seinen Kater von letzter Nacht noch nicht ganz überwunden, und so kam es, daß sein Raumschiff mit dem Raum-Zeit-Kontinuum kollidierte. Mit Schrecken stellt der Fremdling fest, daß er sich total verirrt hat. In der Hoffnung seine Position bestimmen zu können, fliegt Puggsy in höchster Not den nächsten Planeten an. In der Hoffnung, die Einheimischen dieser Welt mögen friedlich gestimmt sein, setzt sein Kreuzer zu Landung an. An einem scheinbar verlassenen Strand, setzt Puggsy das Raumschiff in den Sand und inspiziert die nähere Umgebung. Nach einem erholsamen Sonnenbad kehrt unser trauriger Held zur Landefähre zurück – und stellt mit Entsetzen fest, daß der Raumer verschwunden ist. Und es kommt noch schlimmer: Eine Bande riesiger Waschbären scheint seinen braungebrannten Körper auf die Speisekarte gesetzt zu haben. Puggsys unfreiwilliges Abenteuer beginnt. Es gilt die gefräßigen Bewohner des unwirtlichen Planeten auszutricksen und in einer Welt voller Rätsel und Geheimnisse das Schiff wiederzufinden. Die Chancen stehen nach reiflicher Überlegung gar nicht mal so schlecht. Puggsy setzt jeden halbwegs brauchbaren Gegenstand ein, dieses Ziel zu erreichen: Feuerwaffen, Taschenlampen, Wasserpistolen, Kerzen, Luftballons und Dynamik. Doch die fremde Welt ist nicht allein mit Waffen zu besiegen. Es ist vor allem ein kühler Kopf gefragt, um die happigen Rätsel, die Puggsy in den mehr als 50 Levels begegnen, zu lösen. Wie auf einem realen Planeten kämpft der Außerirdische dabei auch gegen Schwer- und Fliehkräfte. Über hundert verschiedene Lebewesen machen ihm das Leben zur Hölle.









Realistisch: Das neue "Total Object Interaction"-System bringt Schwerkraft mit ins Spiel und sorgt für überzeugende Effekte



Auf 17 interessant gestalteten Stages arbeitet sich der seltsame Fremdling durch über 50 Levels. Die meisten Gänge sind anfangs noch verborgen. Erst wenn die fünf Weltenwächter besiegt sind, ist der Weg in die Stadt Raclantis frei und das Finale, der Kampf ums Raumschiff, kann beginnen. Puggsy beherrscht einige interessante Tricks: Mit seinen Turnschuhen springt er wie ein Weltmeister, hakt sich mit bestimmten Gegenständen von unten an Plattformen fest oder funktioniert andere Teile zu Sprungbrettern um. Um möglichst viele Objekte auf dem Bildschirm unterzubringen, entwickelten die Psygnosis-Designer ein spezielles "Total Object Interaction"-System. Alle Sprites sind dabei Schwerkraft-sensibel, haben ihr eigenes Gewicht, stoßen sich ab oder versinken langsam im Wasser. Ein verblüffend realistischer Effekt, den wir gerne öfter sehen. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Total Object Interaction (TOI)
Schwierigkeitsgrad: 2-7
Preis: ca. 130 Mark

74% **Grafik**
75% **Musik**
68% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung





Besonders viel Spaß macht der 2-Spieler-Modus mit Screensplit

Pazifistisch und ökologisch

Wiz'n'Liz

Wizzy und Lizzy sind auf dem Planeten Plum die besten Magier weit und breit. Wenn die beiden Zauberer Naturgesetze auf den Kopf stellen, Schwerkraft und Augenlicht täuschen, da bleibt selbst einem David Copperfield die Spucke weg. Wie alle großen Könner der weißen Magie, arbeiten auch Wiz und Liz mit einem Stall voll Hasen, die auf dem Planeten Plums einfach Wabbits heißen. Im Lauf der Jahre vermehrten sich die Kuscheltiere wie die Kaninchen. Eines Tages passiert ein folgenschweres Mißgeschick: Ein Zauberspruch – ausgesprochen im falschen Moment, am falschen Ort – zerstreut die geliebten Bunnys in alle Winde. Und da den beiden ohne Häschen das Zaubern nur noch halb so viel Spaß bereitet, machen sich Wiz und Liz auf die Socken, um die Hoppelhäschen wieder einzusammeln. Vor dem Start wählt Ihr dazu einen von drei Schwierigkeitsgraden, entscheidet Euch für eine Spielfigur und geht allein oder im Duettmodus auf Hasenjagd. Die Suche beginnt vor der Hexenhütte. Von hier aus wandert Ihr in verschiedene Plumgebiete, sucht im Waldland, im Wüstenland, Eisland und im Mondland, um dort die Wabbits wieder zusammenzutrommeln. Der Solo-Modus wird in zwei Phasen gespielt: Im ersten Anlauf bastelt Ihr im Wettlauf gegen die Uhr aus Buchstaben ein Zauberwort. Die Buchstaben erfahrt Ihr beim Anrempeln eines Hasen, die sich zuhauf im Level tummeln. Ist der Spruch komplett, schnappt Ihr schnell alle Wabbits und rettet Euch zum Ausgang. Extras könnt Ihr im Hexenshop versilbern.



Neun gewaltfreie Welten und 56 knallbunte Levels lassen Kinderherzen höherschlagen. Und da Mamis und Religionslehrer auf dem Bildschirm für aggressionsfreie Hoppeleien plädieren, stehen die Chancen nicht schlecht, daß die beiden Zauberer so manchen Weihnachtsbaum schmücken. Der supereinfache "Baby-Modus" verschafft auch Vierjährigen anhaltende Erfolgserlebnisse. Die Puzzles lassen sich zur Not auch nach dem Zufallsprinzip lösen. Das Zauberland überrascht mit zahlreichen versteckten Levels, Extras und Bonusspielchen und garantiert auf lange Sicht viel Abwechslung. Freilich kommt das hyperschnelle Scrolling mit extrem vielen Sprites im Duett-Modus mitunter ins Stocken. Aber welches Konkurrenzprodukt rollt pro Sekunde schon 360 Pixel über den Schirm? *Wiz'n'Liz* ist eines der schnellsten Videospiele am Mega Drive. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run mit Puzzle-Teilen
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 9 Schwierigkeitsgrade, Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Wert	Kategorie
74%	Grafik
70%	Musik
68%	Soundeffekte
79%	SPIEL-SPASS

Redaktionswertung





Traurig ist das Hasenleben fernab der Heimat. Was bleibt da, außer hoppeln und für Nachkommen sorgen



Mit witziger Grafik und abgefahrenen Ideen plaziert sich Sonic Spinball in der Flipper-Elite



VIDEO GAMES CLASSIC

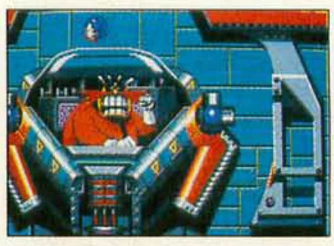
Bump 'em Up

Sonic Spinball

War ja klar, daß dieses Spiel früher oder später kommen mußte. Nach den beliebten Bumpern in *Sonic, the Hedgehog* und der noch beliebteren Casino-Night-Zone aus *Sonic 2* ist *Sonic Spinball* eine logische Folgerung. Das pure Flipperspiel besteht aus vier Levels, deren Ziel es ist, die Müllsau Doktor Robotnik zu jagen. "Jagen" trifft's allerdings nicht genau. Eigentlich bewegt sich der Doktor ja nicht. Ein Level besteht aus fünf oder mehr untereinander verbundenen Flippern. Das Ziel ist der oberste, in dem Robotnik in einer technischen Mutation auf Euch wartet. Meist wird erst durch das Treffen von Targets und das Sammeln von Chaos Emeralds der Zugang zum nächsthöheren Flipper frei. Erst, wenn Ihr dort Doktor Robotnik oft genug getroffen habt, geht's einen Level weiter. Anders als bei echten Flippern, könnt Ihr die Flugrichtung von Sonic (Eurem Ball) per Steuerkreuz beeinflussen. An bestimmten Stellen darf sogar richtig gelaufen und gesprungen werden. Mit den Feuertasten betätigt Ihr die Flipper (A für links, B für rechts und C für beide). Die Schwerkraft und das Abprallverhalten sind in *Sonic Spinball* die einzigen Punkte, die sich an der Realität orientieren. Ansonsten dominieren abwechslungsreiche Ideen wie Lorenfahrten, Druckluftplattformen und die aberwitzigsten Ziele und Wege. Oft wird das Vorrücken in höhere Regionen von mutierten Robotertieren verhindert. Die Lösung ist dann meistens "Abschießen und schnell den Durchgang nochmal treffen". Im Schriftbalken über dem Spielfeld werden Eure Punkte und Nachrichten eingeblendet.



Jeder, der schon mal ein paar Mark in einen echten Flipper investiert hat, wird *Sonic Spinball* lieben. Trotz der ultra-abgefahrenen Spielelemente ist *Sonic Spinball* immer noch ein toll spielbarer Flipper. Daran ändert auch die Lenkbarkeit der Kugel nichts. Anfangs kommt Ihr sogar ohne Steuerung recht weit, in späteren Levels solltet Ihr die Lenkung jedoch öfters einsetzen. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Steuerung funktioniert nur in einem kleinen Rahmen, so ausgeprägt wie in den Jump'n'Runs ist sie nicht. Zur Unterhaltung trägt auch die witzige Begleitmusik bei. Sie ist oft etwas schräg, paßt jedoch immer prima zur Flipper-Action. Meist erhaltet Ihr die nötigen Informationen ja per Textbalken, ab und zu ist jedoch etwas Grips gefragt, wenn's um trickreiche Wege zum nächsten Bonus geht. Eigentlich fallen nur zwei Punkte negativ auf: Durch die ausladenden Levels geht öfters die Orientierung verloren. Außerdem hätte ich mir das Zielen mit den Flippern etwas präziser gewünscht. Trotzdem führt *Sonic Spinball* zusammen mit *Devil Crash* die Liste der Konsolen-Flipper an. *jb*





Mit dem Paddel zum nächsten Bonus: Nur mit Chaos Emeralds kommt Ihr zum Endgegner.

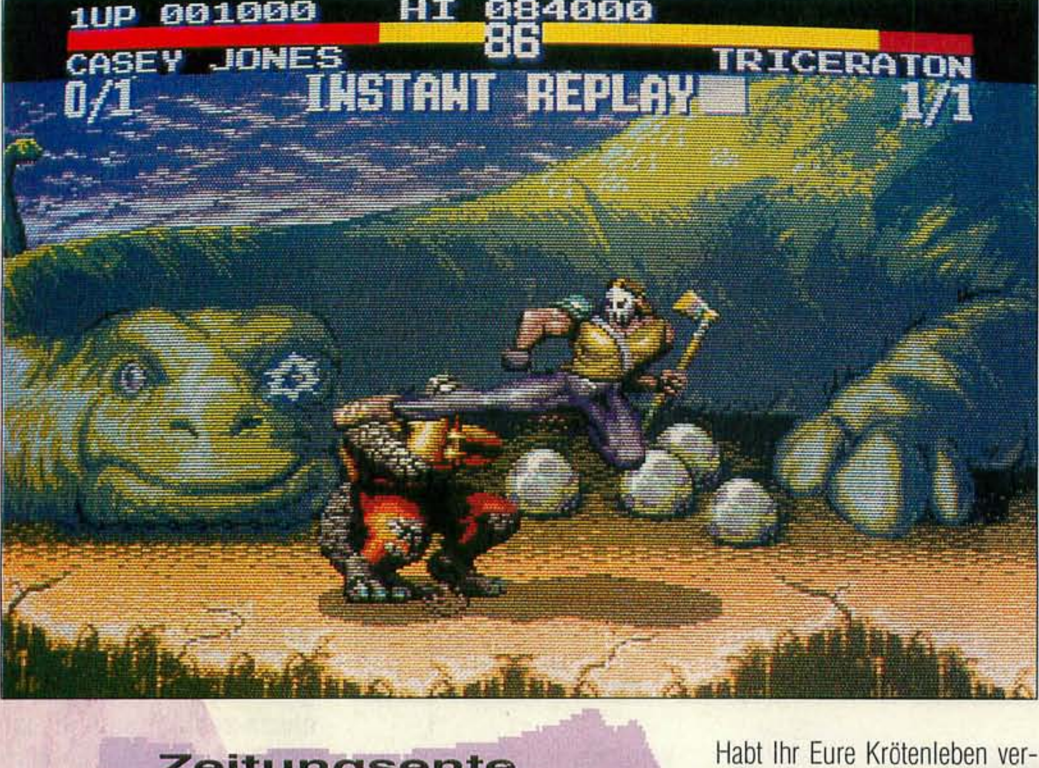
Spieletyp: Flipper

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	
Grafik	78%
Musik	80%
Soundeffekte	68%
SPIEL-SPASS	80%

Redaktionswertung



Mit der Zeitlupen-Funktion betrachtet Ihr Eure Performance in allen Einzelheiten

Zeitungsente

Tournament Fighters

Spiele-As Konami schickt die Kampfkröten in ihr neuestes Abenteuer. Ihr Martial-Arts-Lehrer und väterlicher Freund Splinter geriet in einen Hinterhalt von geklonten Turtles und wurde vom Oberfiesling Krang (bereits aus *Turtles in Time* auf SNES bekannt) in die Dimension X verschleppt. Das lassen die mit Ninja-Waffen wie Sai-Dolche und Nunchakus ausgestatteten Amphibien natürlich nicht auf sich sitzen und mobilisieren auf die Schnelle ihre Freunde April, die Reporterin, Casey, ein Jason-Verschnitt ('Freitag der 13') und Sprengstoffexperte, Ray Fillet, ein mutierter Meeresbiologe sowie Beetle, ein mutierter Riesenkäfer. Wir haben es hier also mal wieder mit einem klassischen Beat'em Up à la *Street Fighter 2* zu tun. Ihr wählt Euren Kämpfer aus den acht Cracks, die natürlich alle hinsichtlich Special-Moves bestens gewappnet sind und haut Euren widerspenstigen Doppelgängern, die sich auf acht Planeten verschanzt haben, ordentlich eine vor den Latz. Interessant dabei ist, daß Ihr die Anzahl der Gewinnrunden fürs Weiterkommen von eins bis vier variieren könnt. Habt Ihr Eure Krötenleben verheizt, greift Ihr auf bis zu sieben Continues zurück, um den Kampf gegen die Mutanten-Armada wieder aufzunehmen. Die sind auch bitter nötig, denn schickt Ihr erstmal Eure geklonten Freunde in die ewigen Jagdgründe, warten parallel zu Capcoms Hitmodul noch vier besonders gewitzte Kreaturen auf Eure Schlagkombinationen.



Die Krötenklopperei wurde ordentlich inszeniert: Es sind sowohl eine reichhaltige Gegnerschar, für Mega-Drive-Verhältnisse brillant gezeichnete Hintergründe sowie mindestens drei ultraharte Knochenbrecher pro Kämpfer vorhanden. Dem Modul muß ich jedoch ankreiden, daß jeder Haudegen nur über zwei Feuerknöpfe Schläge und Kicks austeilen kann (sieht man mal von Casey ab). Damit kann man das Schlagrepertoir der Turtles und Freunde nicht gerade als reichhaltig bezeichnen, wenn Ihr mal zur *Street Fighter*-Variante 'rüberschielt: Dort heizt Ihr Euren Widersachern unter Verwendung des neuen Joypads mit bis zu sechs Buttons ein. Tretet Ihr dagegen allein an, solltet Ihr Euch sehr warm anziehen, denn die Gegnerschaft ist alles andere als Kanonenfutter! Seid Ihr schon am Verzweifeln, nehmt Casey und legt Bomben. Fazit: Konsolen-Prügler, die sich nur ein Beat'em Up leisten können, greifen lieber zu *Street Fighter*. Alle anderen und Turtles-Fans können sich das Modul bedenkenlos zulegen. rk









Vor malerischen Hintergründen duelliert Ihr Euch mit Euren geklonten Kumpels in bis zu sieben Runden pro Kampf



Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue (einstellbar), variable Rundenzahl, veränderbare Stärke
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Wertung	
Grafik	81%
Musik	77%
Soundeffekte	56%
SPIEL-SPASS:	73%

Redaktionswertung

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei Tel.Card-Börse Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



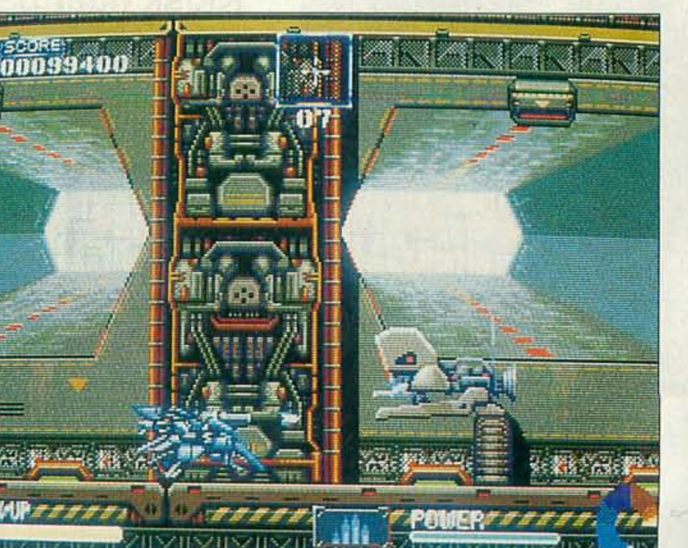
Die langen Krakenarme des Endgegners bereiten Euch Probleme: Da helfen nicht mal die Lasergeschütze Eures geflügelten Begleiters

VIDEO GAMES CLASSIC

Blechkumpel-Team

Ranger-X

Das galaktische System, dem die Erde angehört, wird von der Rahuna-Planetenvereinigung angegriffen. Zum Glück ist die Hauptstadt nicht Ziel der ersten Angriffswelle, so daß der Protonen-Schutzwall rechtzeitig aufgezogen werden kann, bevor der zweite Schlag der Aliens vernichtende Wirkung zeigt. Das galaktische Parlament beschließt unverzüglich, seine beste Waffe, Ranger X (Euch!), zum Gegenschlag einzusetzen. Ihr seid als gepanzerter Roboter mit einem Raketenrucksack ausgestattet, der Euch erlaubt, eine begrenzte Strecke im Flug zurückzulegen: Wenn die Poweranzeige das magische Rot erreicht, stürzt Ihr unweigerlich ab. Bei Berührung mit festem Boden wird die Energie dann aber in Sekundenschnelle nachgeladen. Des weiteren gesellt sich in jeder der Stages einer von zwei verschiedenen gepanzerten Begleitern zu Euch. Indra ist ein flinkes Bodenfahrzeug und Eos ein mächtiger, mit dicken Laserkanonen ausgestatteter Flugroboter. Bewegt Ihr Euch unabhängig von den Helferlein in den feinddurchsetzten Szenarien, so geht es Eurer eigenen Lebensenergie unweigerlich an den Kragen. Legt Ihr dagegen einen Teil der Strecke im Innern Eures Kumpels zurück, habt Ihr nicht nur die Möglichkeit, Eure Extra-Waffe zu wechseln, sondern schont auch noch Euren eigenen Blechpanzer: Nur die Lebensenergie Eures Kumpanen nimmt dabei Schaden. Ihr müßt aber aufpassen: Sinkt auch nur der Lebensbalken einer der beiden Roboter auf Null, explodiert Ihr beide. Ihr solltet also immer denjenigen von Euch dem Feind-Feuer aussetzen, der am meisten Energie hat. Eure Aufgabe ist es nun, in jedem Level eine festgegebene Anzahl von feindlichen Stützpunkten auszuschalten, die sich als gelbe Punkte auf Eurem Radar-Schirm identifizieren. Bringt Ihr diese nervenaufreibende Angelegenheit hinter Euch, erwartet Euch noch die am Levelanfang in Polygon-Grafik gezeigte Basis des Feindes, die meist eine gewaltige Feuerkraft aufbietet. Entdeckt Ihr in den teilweise verwinkelten Levels einen Energieumwandler, könnt Ihr bei Bedarf die begrenzte Energie der Spezialwaffen in Lebensenergie für Ranger X oder Eure Begleiter transformieren. Das Leveldesign präsentiert sich auch recht ausgefallen. Ihr trefft auf verwinkelte Höhlensysteme mit Säureseen, in denen es sich als fatal erweist, die Power Eures Raketenrucksacks falsch einzuschätzen. Andere Stages scrollen konsequent vertikal: Ihr fliegt beispielsweise an einem hohen Wolkenkratzer entlang und müßt die daran installierten Flugabwehrkanonen ausschalten und dabei noch Eure Flugenergie im Auge behalten, da die Raststationen spärlich gesät sind: Verpaßt Ihr eine kurz vor der Spitze, geht's in rasantem Fall ins Bodenlose. Interessant ist noch, daß *Ranger X* das neue Sechs-Button-Pad von Sega unterstützt, aber auch mit dem alten prima spielbar bleibt.



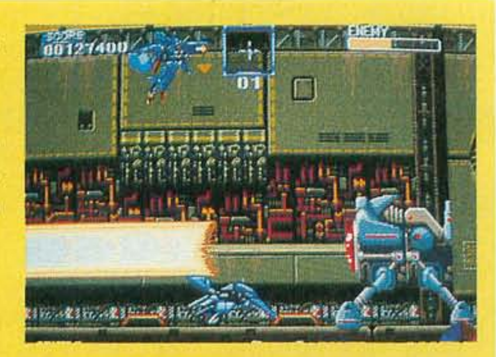
In der Raketenbasis des Feindes erwartet Euch die Vorhut des Endgegners in Form von Flug-Androiden



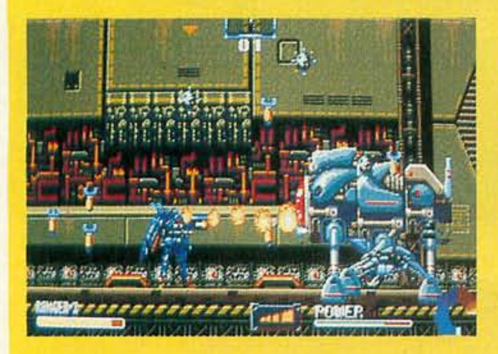
In der Höhle verkriecht Ihr Euch im Innern Eures Kumpels



Geschafft! Eine Waffenstation geht in Flammen auf


Je kleiner der Stage-Boß, desto hinterhältiger seine Verteidigungsstrategie

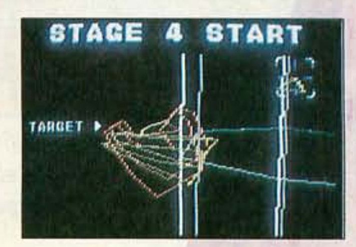

Im Panzer Eurer Flugstation könnt Ihr Eure verfügbaren Extrawaffen beliebig durchwechseln


Hier seht Ihr den obigen Endgegner, wo er noch eine Nummer größer ist


Im Fluglevel geht's per Raketenrucksack nach oben




Wow! Was anfangs noch recht gemächlich und altbacken aussieht, entpuppt sich schnell als ausgezeichneter Action-Taktik-Mix. Rennt Ihr ohne Euer 'Beiboot' einfach drauflos, habt Ihr Euer einziges Leben binnen Sekunden im Laserhagel der bombastischen Feindesschar ausgehaucht. Ihr solltet sehr behutsam zu Werke gehen und so oft wie möglich im Panzer Eures Kumpels Schutz suchen, zumal Ihr dann immer noch feuern könnt, aber Eure Schüsse im Gegensatz zum Alleingang jetzt ferngelenkt sind (spricht aber nicht auf alle Gegner an!). Grafisch präsentiert sich die Actionkost ebenfalls von ihrer Schokoladenseite: Die Feinde und Hintergrundgrafiken wurden mit vielen Farben angereichert, ganz zu schweigen von den bildschirmfüllenden Explosionen der riesigen Endgegner. Auch erwarten Euch auf Schritt und Tritt Überraschungen wie Suchscheinwerfer, die Euch postwendend ein Rudel Späher auf den Hals hetzen, sollten sie Euch erfassen. Das Spiel verläuft auch nicht geradlinig, denn oft kreuzen schier unpassierbare, weil sehr enge und mit Kanonen durchsetzte Gänge Euren Weg. Nach einigem Überlegen und Lebensverlusten entdeckt Ihr dann, daß die Biester ihre Energie von einem entfernt liegenden Generator beziehen. Zerstört Ihr diesen, könnt Ihr die ehemals gefährliche Passage unbeschadet durchwandern. Ein Wort noch zu den Endgegnern: Es ist immer wieder verwunderlich, welch beeindruckende Geschöpfe der Phantasie der Designer entspringen. Ob sich zigmal verwandelnde Mechano-Krabbe, Panzerfestung, solch gewaltige Stage-Bosse wie hier gibt's selten. Überhaupt läßt sich bei diesem Hammer-Modul auch bei penibelsten Hinsehen kein schwerwiegender Kritikpunkt finden. Das Scrolling ist butterweich, kein Flackern trübt das Auge und des öfteren hat es den Anschein, als sitze man vor einem Super Nintendo, so farbenreich lachen dem Spieler die Backgrounds entgegen. Sega stellt sich zur Zeit mit einer Reihe von erstklassigen Actiontiteln (siehe *Gunstar Heroes* und *Shinobi 3*) der Konkurrenz. Dieses Feuerwerk solltet Ihr auf keinen Fall verpassen! Damit sollte Sega in der Lage sein, verloren geglaubten Boden zurückerobern *rk*



In 3-D-Ansicht seht Ihr die Schwachstellen der Bosse


Diese Passage erweist sich als brandgefährlich, wenn Ihr die Energiezufuhr der Kanonen nicht vorher ausschaltet

MEGA DRIVE

Spieletyp: Action

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

86%
Grafik

79%
Musik

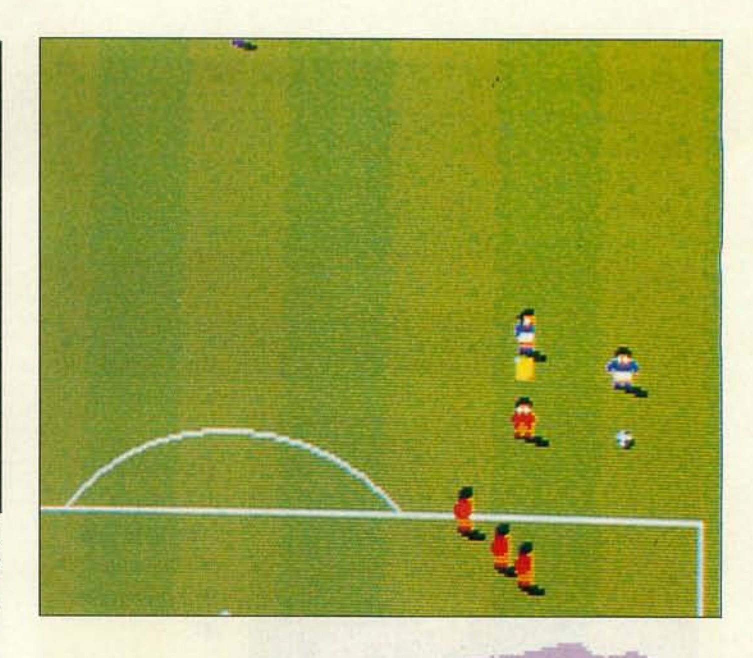
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **84%**

Redaktionswertung

MEGA DRIVE





Oben: An Optionen und Spielmodi mangelt's hier gewiß nicht. Rechts: Jetzt wird's brenzlig! Gelbe Karte für Euren Verteidiger und Freistoß kurz vor der Strafraumgrenze.

Amiga-Oldie

Sensible Soccer

Alte Fußballhasen unter Euch werden sich bestimmt noch an das legendäre *Microprose Soccer* erinnern, das unter anderem vor knapp fünf Jahren auf Commodores C64 Furore machte. Vom selben Team erschien vier Jahre später (passend zur Europameisterschaft 1992) der Nachfolgehit *Sensible Soccer*, der nun endlich mit einer Mega Drive und einer Super Nintendo-Umsetzung zu Konsolenruhm gelangen soll. Modernen Kickermodulen fehlt es bekanntlich nicht an Unmengen von Optionsmenüs: Auch hier könnt Ihr allerhand einstellen und verändern: Ihr nehmt an einer Qualifikationsgruppe für die Weltmeisterschaft teil, beteiligt Euch am 'Maastricht-Cup', duelliert Euch in einer Europaliga mit den besten Vereinsmannschaften des Kontinents oder tragt einfach nur ein Freundschaftsspiel mit einem Kumpel aus. Bemerkenswert an der Sache ist dabei, daß das Spiel unabhängig von irgendwelchen Superstars oder Teams entwickelt wurde (wird extra im Vorspann erwähnt), die Ballmagier der Teams aber dennoch eine nicht zu übersehende Ähnlichkeit mit den realen Kickerassen haben: Haut Ihr beispielsweise dem Gegner mit Bayern München die Kiste voll, erscheint als Torschütze öfters ein gewisser 'Jurginho'. Die von Euch ausgewählten Mannschaften lassen sich nach Belieben neu zusammenwürfeln: Ihr wechselt Spieler aus, feuert den Trainer an oder modifiziert gleich den Vereinsnamen beziehungsweise kickt mit einem fiktiven Nationalteam. Das Ganze speichert Ihr dann mittels der im Modul enthaltenen Batterie und ruft es bei Bedarf jederzeit wieder auf. Bevor es nun endgültig zur Sache, das heißt ans Leder geht, stellt Ihr noch die Jahreszeit ein, zu der das Spiel stattfinden soll: Im Winter präsentiert sich das Spielfeld dann seltsamerweise aber nicht in Schneeweiß, sondern in Ackerbraun wie auf einem Bolzplatz in der Slumgegend einer Großstadt. Seid Ihr auf dem Rasen angekommen, wartet eine *Kick Off*-ähnliche Ansicht von schräg oben auf Eure elf Kicker. Die Spielfiguren selbst sind dabei so winzig geraten, daß man meinen könnte, Ihr befindet Euch bei den Meisterschaften der Liliputaner. Habt Ihr Euch daran erstmal gewöhnt, schlagt Ihr mit den verschiedenen Joypad-Buttons kurze lange sowie angeschnittene Pässe, um den Weg zum gegnerischen Kasten so schnell wie möglich zu überbrücken. Befindet sich das Leder in der Nähe des Strafraums, sind bei geschickter Spielweise sowohl Lobs, Aufsetzer als auch Hechtkopfbälle sowie Scherenschläge an der Tagesordnung. Hat Euch dagegen der Computer oder der menschliche Mitspieler den Ball gemopst,





Sei es nun Mannschaftsaufstellung oder Taktik: Ihr könnt überall herumdoktorn



Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, Optionsmenüs, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

51%
Grafik
53%
Musik
43%
Soundeffekte

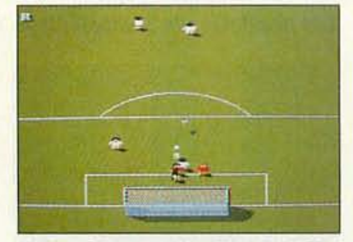
SPIEL-SPASS: **78%**

Redaktionswertung

grätscht Ihr dem Ballführenden am besten in die Hacken. Diese grobe Unfairneß garantiert Euch zwar ab und zu 'ne gelbe Karte, ist aber die wirksamste Methode, so schnell wie möglich wieder in Ballbesitz zu kommen. Bei kurzen Unterbrechungen wie dem daraus resultierenden Freistoß kann von Euch die Trainerbank ins Bild gerufen werden. Hier wählt Ihr zwischen verschiedenen Taktiken, wechselt Spieler aus oder laßt Eure Kicker medizinisch versorgen. Gefällt Euch eine Torraumszene besonders gut, könnt Ihr sie Euch per Zeitlupe beliebig oft zu Gemüte führen. Seid Ihr mitten in einer Partie nahe daran, eine deftige Packung zu kassieren, erspart Ihr Euch das Debakel besser und brecht sofort ab. Das hat dann allerdings eine 0:5-Niederlage am grünen Tisch zur Folge, solltet Ihr Euch mitten in einem Turnier befinden. Nach Spielende dürfen die schönsten Kreuzeckknaller und Abwehrmanöver noch einmal bejubelt und sogar gespeichert werden.



Erstklassig! Die ganzen Einstellmöglichkeiten lenken bei diesem Klassemodul nicht (wie bei *Goal!* von Jaleco) vom eigentlich miesen Spiel ab, sondern untermauern den sowieso schon reichlich vorhandenen Fußballspaß noch zusätzlich. Die Steuerung geht zwar anfangs nicht allzu einfach von der Hand, aber mit zunehmender Spieldauer werdet Ihr der wild herumwuselnden Schar streichholzgroßer Sprites schon Herr. Auch das größte Manko von *EA Soccer* wurde hier gnadenlos ausgemerzt: Ihr dribbelt nach Herzenslust und landet nicht zu 99 Prozent nach zweieinhalb Schritten durch gegnerische Einwirkung unsanft auf dem grünen Rasen. Ein nettes Feature ist auch, daß Ihr bei einem Freistoß zu Euren Ungunsten an der Strafraumgrenze kurzerhand die Trainerbank zu Hilfe rufen könnt und die Taktik von bedingungslosem Angriff auf Mauern umschalten könnt. Die riesige Bandbreite an Spielmodi und vorgegebenen Teams hieven *Sensible Soccer* endgültig in den Olymp der besten Fußballmodule. Grafisch gesehen präsentiert sich das Modul im Vergleich zum opulenten *FiFa International Soccer* dagegen mehr als trist mit seinen zwergwüchsigen Spielern. Auch soundtechnisch werdet Ihr nicht gerade von den Werken eines Meisterkomponisten berieselt: Aber was macht das schon, wenn die Spielbarkeit alles herausreißt? Insgesamt gesehen wäre eine Symbiose zwischen dem grafisch und musikalisch bombastischen Electronic-Arts-Beitrag zum Volkssport Nummer Eins und dem spielerischen Hit *Sensible Soccer* das Nonplusultra. Nun stellt sich natürlich die Frage, ob der enthusiastische Konsolen-Kicker dieses Modul unbedingt sein Eigen nennen muß: Solltet Ihr schon ein Fußballspiel vom Schlage eines *Striker* (Super Nintendo) oder *Ultimate Soccer* (Mega Drive) im Regal stehen haben, könnt Ihr ohne Gewissensbisse auf dieses (gewiß erstklassige) Werk verzichten. Bei Spielen ums runde Leder verhält's sich eben anders als bei Actiontiteln: Habt Ihr eins (gutes!) gesehen, kennt Ihr eigentlich alle. Für alle, die sich jetzt wundern, warum ich die beiden Versionen nicht vergleiche, sei noch gesagt, daß Unterschiede bis auf minimale Grafikdetails und Konfigurationsmöglichkeiten nahezu nicht auszumachen sind. *rk*




Links: Chaos in der Abwehr: Mit letzter Kraft holzt Ihr das Leder aus dem 16-Meter-Raum.
Rechts: Ein gewisser Jurginho gleicht für Bayern zum 1:1 aus.

Links: Wie am Strich gezogen kracht die Kugel an die Latte.

Rechts: Ihr spielt eine Saison in der fiktiven Europaliga für Vereinsmannschaften.

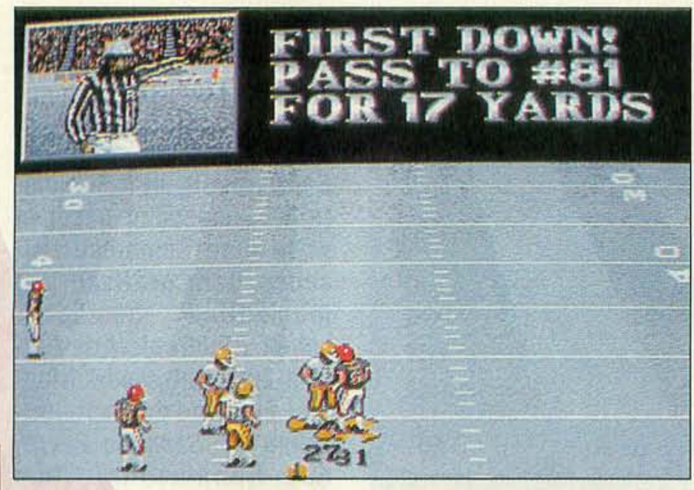
SUPER NINTENDO

Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, Optionsmenüs, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

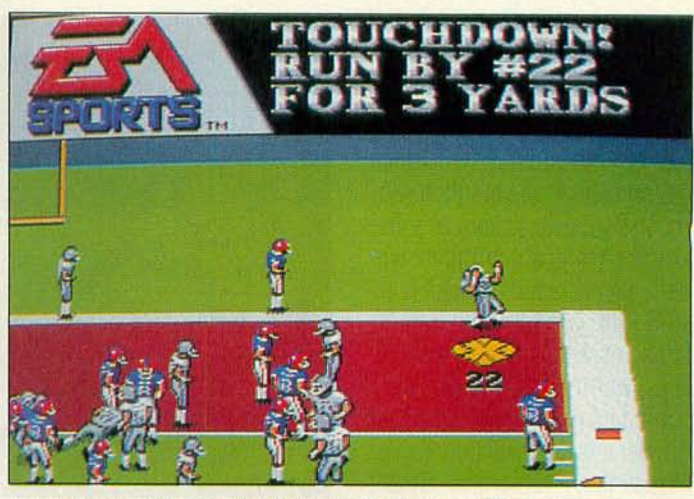
51%
Grafik
53%
Musik
43%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 78%

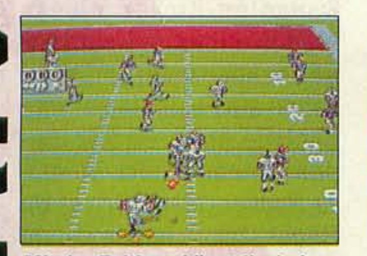
Redaktionswertung



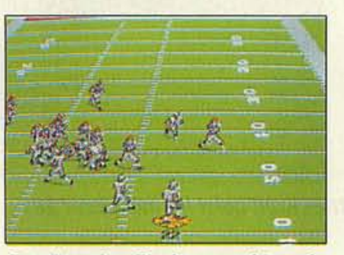
Nach jedem Spielzug meldet sich der Schiedsrichter mit einer Beschreibung des letzten Plays, hier z.B. ein gelungener Paß



Nach einem Drei-Yard-Lauf erzielt die Nummer 22 einen Touchdown. Die nachfolgende Sambaeinlage ist ebenfalls sehenswert.



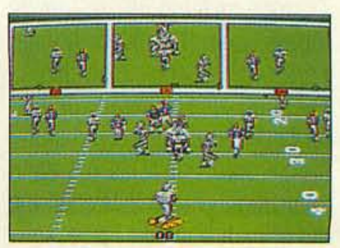
Mit der Zeitlupe könnt Ihr jeden Spielzug nochmal analysieren



Der Running Back versucht, auf der rechten Seite durchzubrechen



Insgesamt 144 verschiedene Spielzüge könnt Ihr anwählen



Die drei oberen Fenster zeigen Euch Eure Paßempfänger

VIDEO GAMES CLASSIC

Football Friday

Madden NFL '94

Was für Acclaim der "Mortal Monday" war, soll für EA Sports der "Football Friday" werden. Am Freitag, dem 19. November wird *Madden NFL 94* in den USA veröffentlicht. Die Unterschiede zu den beiden Vorgängern sind beträchtlich. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts könnt Ihr zu viert gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Entgegen der weitverbreiteten Meinung, American Football sei eine sinnlose Prügelei, besteht das Spiel hauptsächlich aus strategischen Elementen. Deshalb solltet Ihr Euch vor jedem Spielzug absprechen, denn sonst überrennt Euch der Computer. Ihr dürft jedes der 28 NFL-Teams der Saison '93 spielen. Außerdem stehen Euch weitere 52 Mannschaften zur Verfügung, darunter einige Super-Bowl-Champions und zwei Madden-Allstar-Teams. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, Football-Verrückte können sogar jedes Match jeder Mannschaft übernehmen, insgesamt 448 Spiele, Play-offs nicht mitgerechnet. Die Steuerung ist identisch mit den Vorgängern. Neu ist der "Bluff Mode" bei der Auswahl der Spielzüge im Mehr-Spieler-Modus, mit dem Ihr menschliche Gegner austricksen könnt, die Euch bei der Wahl Eures nächsten Spielzugs beobachten. Zu besonders gelungenen oder mißlungenen Aktionen gibt John Madden persönlich Kommentare ab. Mit der eingebauten Batterie werden Spielstände und Statistiken abgespeichert.



Jedes Jahr von September bis Januar packt mich das Football-Fieber: New Orleans legt wieder einen tollen Start hin, Dallas verliert zu viele Spiele, und Electronic Arts veröffentlicht ein weiteres Meisterwerk. *Madden NFL 94* ist die beste American-Football-Simulation, die es gibt. Die Grafik wurde gegenüber den Vorgängern deutlich verbessert. Endlich dürft Ihr Euch mit Eurem Lieblingsteam durch eine komplette Saison bis zum Super Bowl kämpfen. Von der No-Huddle-Offense über Fake-Plays bis zum Stop-Clock-Play sind alle Besonderheiten enthalten. Im Gegensatz zu *John Madden 93* gibt es keine Spielzüge mehr, mit denen man gegen den Computer immer Erfolg hat. Die Zeitlupe könnt Ihr aus zwei Blickwinkeln betrachten. Kurz gesagt, bis auf den Geruch der Hot Dogs bietet Euch *Madden NFL 94* perfekten Football-Spaß. Und das mit den Hot Dogs kriegt Electronic Arts auch noch hin... *rz*

Spieletyp: American-Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

81% **Grafik**
54% **Musik**
80% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 87%

Redaktionswertung



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS
MITGLIEDSKARTE DES
Pro ACTION REPLAY CLUB'S
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES' SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash GmbH

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS "R" US
UND BEI ALLEN



SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

Rumkugeln

Championship Bowling



Geht lieber richtig Kegeln!

Auch den abgefeimtesten Spieletester versetzt es oft in Erstaunen, welche Sportarten auf ein Modul gebannt werden. Beim Bowling stehen Euch vier Charaktere mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen zur Verfügung. Ebenso wählt Ihr das Gewicht der Kugel und die Bahn (schnell oder langsam). Betretet Ihr die Bahn, seht Ihr das Geschehen in 3-D. Die Kegel sind in einer Bildschirmecke noch einmal vergrößert dargestellt. Nachdem Ihr Eure Standposition festgelegt habt, geht's um den Spin. Auf einem Pendelbalken versucht Ihr beim gewünschten Drall zu stoppen. Danach wird gezielt und die Stärke eingestellt. Schafft Ihr einen Strike (alle Kegel mit einem Wurf abgeräumt), gibt's die meisten Punkte.



Was soll denn noch alles umgesetzt werden? Hufeisenwerfen, Tischtennis, Mikado und Sackhüpfen? Mal davon abgesehen, daß sich wohl niemand für Bildschirmkegeln interessiert, ist *Championship Bowling* eine annehmbare Umsetzung. Musik und Grafik sind zwar das hinterletzte, spielbar ist die Angelegenheit jedoch durchaus. Spielt Ihr alleine, kommt schnell das große Gähnen auf, im Duett ist's erträglich. Ein Probespiel kann ich nur Leuten empfehlen, denen für ein Joypad-Duell nichts anderes mehr einfällt. Wer unbedingt kegeln möchte, sollte das Geld lieber auf einer echten Kegelbahn lassen. *jb*

Spieletyp: Simulation

Hersteller: Mentrix
Testversion von: O.I.T
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

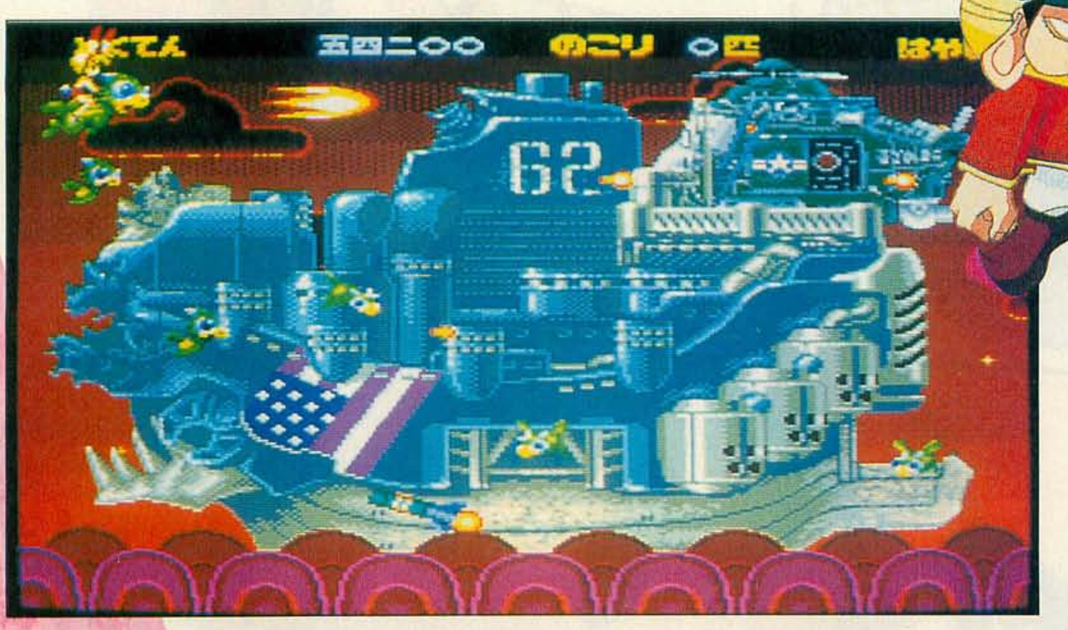
50% **Grafik**
41% **Musik**
16% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 42%

Redaktionswertung



SUPER BOMBERMAN™
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
TOTALER SPIELSPASS
Mit dem „Multitap" von Hudson Soft geht's erst richtig los!
Bis zu vier Spieler gleichzeitig!
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
TIME TO PLAY...
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
trieb durch SONY Music, Tel.: 0 60 74-49 82 22
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.


Einer der Endgegner ist das amerikanische Schlachtschiff Eisenklauer. Es feuert aus allen Rohren auf Euch und sogar Uncle Sam persönlich macht Euch das Leben schwer.

VIDEO GAMES CLASSIC

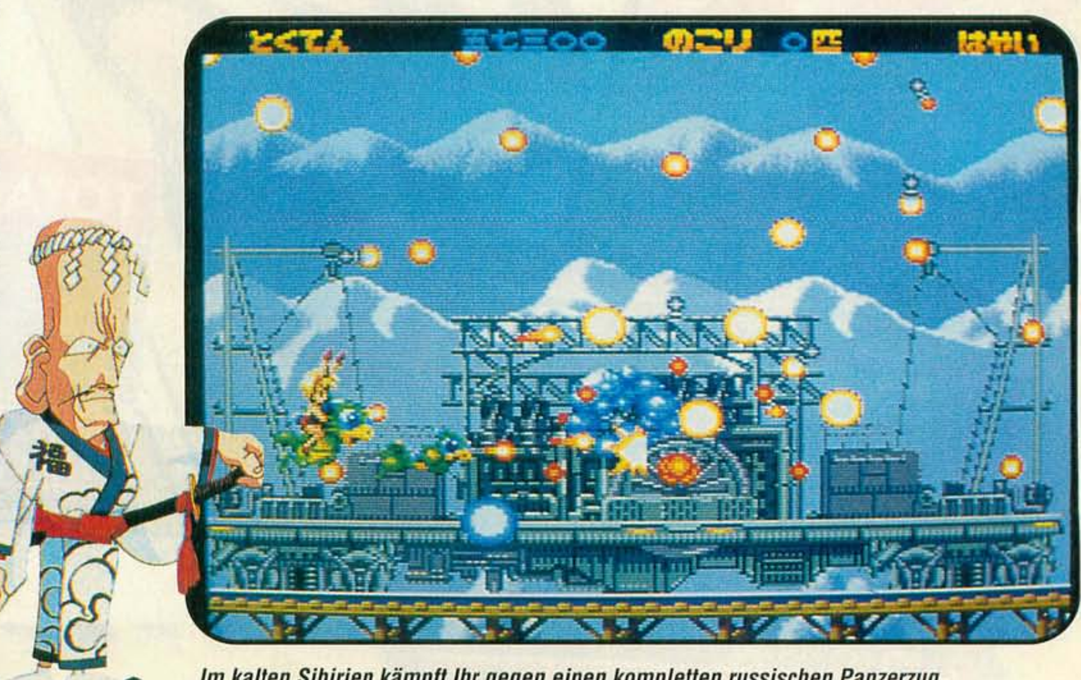
Süßer die Katzen nie fliegen

Keio Flying Squadron

Man schreibt das Jahr 1872. Zu dieser Zeit befand sich Japan inmitten einer Revolution. Alte Werte wurden über den Haufen geworfen und die Edo-Regierung nach und nach entmachtet. Zum Leid aller Videogame-Freaks sollte der Samurai-Stand (und somit auch die Ninja) seiner Existenz beraubt werden. Ausgelöst wurde dies alles durch den plötzlichen Besuch eines amerikanischen Admirals, der als erster offizieller Abgesandter eines westlichen Landes Japan das Tor zur Welt öffnete. Das moderne Japan war geboren.

In dieser turbulenten Zeit lebt "Rami", Wächterin des sagenumwobenen "Schlüssels des verlorenen Schatzes". Doch ungezügelt wie sie nun einmal ist, stiehlt sie sich jeden Tag fort, um Süßigkeiten aus dem Supermarkt zu besorgen. Ausgerechnet während ihrer Abwesenheit wird der wertvolle Schlüssel gestohlen. Ihre Großeltern, ebenfalls Wächter des Schlüssels, sind stinksauer und verlangen, daß Rami ihn zurückholt. Den einzigen Anhaltspunkt, den unsere junge Heldin hat, ist daß der Dieb ein Tanuki war (Tanuki ist eine japanische Dachsart). Also schwingt sich Rami auf den Hausdrachen "Pochi" und fliegt davon. Das Abenteuer kann beginnen.

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr im Options-Menü verschiedene Einstellungen vornehmen. Ihr könnt die Trefferfläche Eurer Helden einstellen (entweder können nur Rami oder nur Pochi oder beide getroffen werden). Die Tastaturbelegung läßt sich anpassen, die Spielgeschwindigkeit einstellen und die Anzahl der Leben bis auf maximal fünf hochsetzen. Drei Schwierigkeitslevel stehen zur Verfügung: Der Affenlevel (leicht), der Menschenlevel (mittel) und der Tengu-Level (schwer, Tengu ist ein jap. Berggeist). Da das komplette Menü in japanisch ist, werdet Ihr eine Zeitlang beschäftigt sein, bis Ihr die gewünschte Einstellung findet. Nach einem längeren Vorspann, der Euch die Story in bezaubernden Bildern und klarer Sprachausgabe (japanisch) erzählt, dürft Ihr Euch ins Abenteuer stürzen. Eure Hauptwaffe sind Feuerbälle, die Ihr mit der B-Taste abfeuert. Es gibt Fron-


Im kalten Sibirien kämpft Ihr gegen einen kompletten russischen Panzerzug. Am schnellsten besiegt Ihr ihn mit zwei Satelliten und Lenkwaffen-Pochis.

tal- und Dreifachschüsse. Wenn Ihr Power-Ups aufnehmt, kann sich die Wirkung um bis zu sechs Stufen erhöhen. Als Extrawaffen gibt's noch Wurfbomben, Explosiv-Shuriken und Zielsuch-Pochis, kleine Kopien Eures Drachen, die den nächsten Gegner verfolgen, bis er getroffen ist. Wenn Ihr den Feuerknopf ein paar Sekunden nicht betätigt, erscheinen zwei kleine Satelliten-Pochis, die ebenfalls schießen und nicht getroffen werden können. Mit dem C-Knopf könnt Ihr die Satelliten auf Eure Gegner abfeuern. Mit der A-Taste läßt sich Geschwindikeit von Rami und Pochi zwischen langsam und schnell umschalten. Da das Spiel im Japan des letzten Jahrhunderts spielt, sind sämtliche Anzeigen auf dem Bildschirm, also auch alle Zahlenangaben, in alten japanischen Zeichen angegeben.

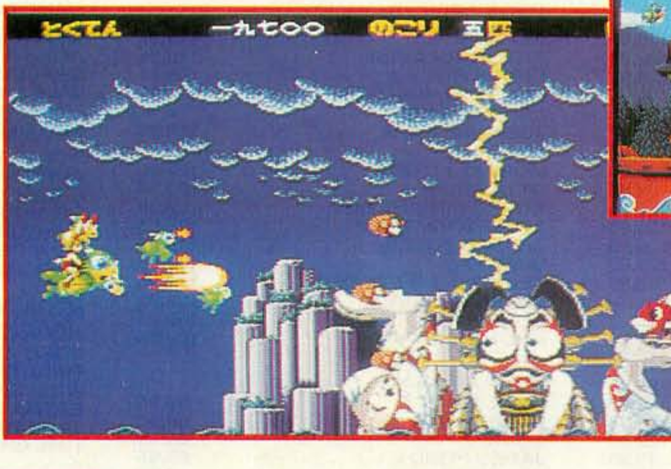
Im ersten Level verfolgt Ihr das Schiff von Dr. Pon, dem Tanuki der den Schlüssel gestohlen hat. Dr. Pon hat einen Intelligenzquotienten von 1400 und ist damit "wahrscheinlich" der klügste Dachs auf der Welt. Er kennt außerdem als einziger das Geheimnis des Schlüssels. Die gesamte Tierwelt hat sich gegen Euch gestellt. Die "Hichifukujin" (die sieben Götter), treue Untertanen von Dr. Pon, stellen sich Euch am Ende jedes der sieben Level als Boß zum Kampf. Die weiteren Stages führen Euch über das alte Edo (Tokio) nach Rußland, wo sich Amerikaner und Russen gerade bekriegen und schließlich sogar bis in den Weltraum. Am Ende erfahrt Ihr das Geheimnis des verlorenen Schatzes, doch bis dahin ist es ein langer, beschwerlicher Weg.



Es gibt doch noch andere Firmen außer Konami, die niedliche Shoot'em-Ups produzieren können. Die Programmierer von *Keio Flying Squadron* haben sicherlich etliche Stunden mit dem Spielen von *Parodius* verbracht. Das Ergebnis ist jedoch so überzeugend, daß man ihnen zum "Diebstahl" nur gratulieren kann. Von fliegenden Schweinen über Katzen, die im Stil von R-Type im Halbkreis rotieren, bis hin zu Hunden auf fliegenden Teppichen (vielleicht war Aladdin doch ein Dakkel) ist die komplette Tierwelt vertreten. In späteren Levels kämpft Ihr gegen amerikanische Schlachtschiffe und Hubschrauber, russische Panzerzüge und Flugzeuge, die natürlich auch mit Tieren bemannt sind. Die Soundeffekte sind ebenfalls vom Feinsten und die Musik paßt ins Japan des vergangenen Jahrhunderts. *Keio Flying Squadron* ist neben *Thunderhawk* das beste Mega-CD Spiel. Leider steht noch nicht fest, ob es jemals als deutsche Version erhältlich sein wird. Besorgt Euch den CDX-Adapter für das Mega-CD, und kauft Euch dieses Spiel. Ihr werdet es nicht bereuen. *rz*


Sogar amerikanische Helikopter schießen auf Euch





Dr. Pon's Dachs-Freunde und die sieben Götter benutzen Autos, Schiffe, Flugzeuge und U-Boote, um Euch aufzuhalten.


Nach jedem überstandenen Level brauchen Rami und Pochi erstmal Urlaub. Faulenzen in der Sonne, das tut gut.

MEGA CD

Spieletyp: Shoot'em-Up
Hersteller: Victor Ent
Testversion : Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Schwierigkeitsstufen
Schwierigkeitsgrad: 4-8
Preis: ca. 130 Mark
87%
Grafik
90%
Musik
82%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 87%

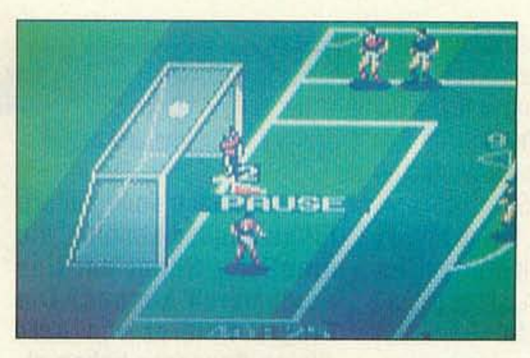
Redaktionswertung

GAME GEAR

Libero

WC Soccer

Mit dem Superknaller *Klax* machte sich das Tengen in der Szene einen Namen. Sportbegeisterte Game-Gear-Spieler dürfen sich nun auf Tengens hervorragend spielbare Fußballsimulation – *World Cup Soccer* – freuen. Zwei Levels – Hard und Normal – stehen zur Wahl. Die Spieldauer ist variabel – eine Halbzeit kann auf 45, 30, oder nur 15 Spielminuten eingestellt werden – tatsächlich tickt die Stadionuhr allerdings fünfmal so schnell. Das eigentliche Spieltempo bestimmt ein "Speed"-Menü. Dabei könnt Ihr Gegner und Pässe schnell oder gemächlich über den Platz jagen. Bevor Ihr Euch in die Weltmeisterschaft stürzt, wählt Ihr unter 24 Länderteams Eure Mannschaft. Jedes Team hat seine Stärken, die sich – numerisch aufgelistet – im "Edit"-Menü inspizieren lassen. Nach Siegen gibt's Bonuspunkte, die sich auf Spieler verteilen lassen. So kann Tackling, Antritt und Torgefährlichkeit eines Teams ganz gezielt verbessert werden. Im "Formations"-Menü wird die Mannschaft aufgestellt bzw. Spieler ausgewechselt. Auch die Taktik läßt sich ändern: Liegt Euer Team zurück, könnt Ihr Euer Spiel zur Halbzeit von 4-3-3 auf 4-4-2 umstellen. Die Vorrundengruppe überstehen nur der Tabellenerste und -zweite. In der Endrunde spielt Ihr im K.o.-System. Mit Link-Kabel lassen sich auch Freunde, die einen Game-Gear mit World-Cup-Soccer-Modul besitzen, herausfordern.



Tooor! Da kommt Aumann mal wieder zu spät. Libero Matthäus verfolgt wie versteinert den Lauf des Balls.



Die präzise Steuerung macht diese übersichtliche Fußballsimulation zum Genuß. Der aktive Spieler ist mit einem Fähnchen gekennzeichnet. Pässe, Dribblings und Torschüsse sind realistisch umgesetzt und keine Zufallsprodukte. Diesen stimmungsvollen Anheizer darf sich jeder Fußballfan auf dem Weg in die Südkurve in seine Soccer-Survival-Tasche packen.

Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Link, Paßwort, Sound-Menü, Editor
Schwierigkeitsgrad: 4-8
Preis: 70 Mark

62% Grafik
38% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung

Terror

Wolfchild

Es kann der Brävste nicht in Frieden leben, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt; und schon gar nicht, wenn der Nachbar eine Terrororganisation ist und man selbst eine bahnbrechende Erfindung gemacht hat. Um an die Formel für die Synthese von Mensch und Tier zu kommen, entführen die Bösewichte den Professor und metzeln seine Familie nieder – bis auf den Sohn Saul. Ihr schlüpft in die Rolle des Sprößlings und zieht (mit Vaters Erfindung) in den Kampf. In Seitenansicht lauft und springt Ihr durch fünf ausgedehnte Welten und vermöbelt die Terroristen mit schneller Faust. Erreicht Eure Lebensenergie durch Extraauflesen das Maximum, verwandelt Ihr Euch in einen Werwolf und seid fortan in der Lage, je nach Ausrüstung zu schießen. Verliert Ihr jedoch zwei Drittel Eurer Energie, nehmt Ihr wieder Menschengestalt an und seid auf Eure Fäuste angewiesen. Wie für ein Action-Jump'n'Run üblich, gibt's am Ende jeder Welt einen anderen Obermotz zu besiegen.



Wolfchild ist von der Machart her auf keinem System mehr aktuell. Was bleibt, ist ein grafisch nettes Hüpf- und Prügelspiel mit vielen unfairen Stellen und unausgereifter Steuerung. Die mageren Soundeffekte und das völlige Fehlen jeder musikalischen Begleitung setzt den Langeweilequotienten noch ein weiteres Stück höher. Trotzdem spielt sich die Game-Gear-Variante geringfügig flüssiger als die Amster-System-Ausgabe. Nur wirklich hartgesottene Spieler vom Typ "Ich beiß' mich durch!" werden über den zweiten Level hinaus noch etwas Motivation verspüren. Alle anderen finden leicht ein ansprechenderes Modul fürs Geld. *jb*



Alte Computerspiele auf Konsolen umsetzen ist leider groß in Mode. Wolfchild ist nicht mehr aktuell.

Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 90 Mark

65% Grafik
5% Musik
16% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 57%

Redaktionswertung

Filzballett

Connors Tennis

Langsam aber sicher tröpfeln nun auch die letzten Umsetzungen des legendären Tennisspiels von Ubi Soft ein. Die NES-Version ähnelt dem Game-Boy-Konzept wie ein Ei dem anderen. Auch hier stehen nur der A- und B-Knopf für Schlagvarianten zur Verfügung, es bleiben also lediglich Volley und Lob. Ihr wählt zwischen Ein- und Zweispielermodus bzw. Einzel und Doppel, gebt Euren Namen an und steigt direkt ins Training oder Spiel ein. Im Training, das wie im Original in verschiedenen Schwierigkeitsstufen stattfindet, ballert eine Aufschlagmaschine auf Euch ein, die wie auf dem Game Boy eine feste Zahl von 100 bis 300 Filzkugeln auf Euch losläßt. Wollt Ihr vorher aufhören, bleibt nur der Griff zum Aus-Schalter. Anschließend entscheidet Ihr Euch zwischen ein bis drei Gewinnsätzen, ordnet Eure Fähigkeiten einer von drei Leistungsstufen zu und wählt den Turnierort. Wie im großen Vorbild präsentiert sich das Spielfeld aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben.



Trotz des identischen Designs bleibt auf dem NES dank viel besserer Grafik und schnellerer Routinen ein durchaus empfehlenswertes Tennisspiel übrig. Auf dem Game Boy fiel die Geschichte doch etwas zu zäh aus, außerdem störte das schlechte und sehr enge LC-Display entsetzlich, Bälle waren schon im Einzel kaum zu beherrschen, geschweige denn im Doppel. Aufschläge kommen aber auch auf dem NES automatisch auf Knopfdruck, da gibt's nichts mehr zu plazieren, anzuschneiden oder zu schmettern. Von der einst reichhaltigen Technikpalette bleiben Euch auch hier lediglich zwei Schlagvarianten, die Ihr aber bis zur Perfektion ausbauen könnt. *hu*



Grafisch und spielerisch hat die NES-Version mehr zu bieten als die ansonsten identische Game-Boy-Umsetzung

Spieletyp: Tennissimulation
Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Ubi Soft
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Codewörter

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

66% Grafik
22% Musik
50% Soundeffekte

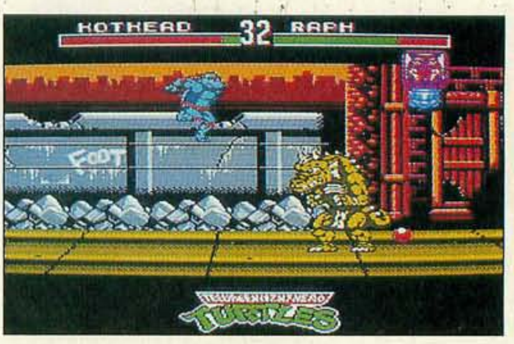
SPIEL-SPASS: 74%

Redaktionswertung

NES

Turtles go Home

Tournament Fighters



Zwei unförmige Pixelhaufen stolpern aufeinander ein. Konami sollte sich dafür schämen.

Man nehme vier sich nur in der Farbe unterscheidbare Krötensprites und packe noch zwei seltsame Mutanten sowie den ewigen Gegenspieler Shredder dazu und fertig ist das Nes-Prügelspiel. So oder ähnlich müssen die Gedankengänge der Konami-Designer bei der Programmierung des dritten Turtles-Streiches auf dem kleinen Bruder des Super Nintendo gewesen sein. Die fuzzeligen Viecher beharken sich dann mit undefinierbaren Aktionen in einer der Handvoll anwählbaren Spielmodi nach den üblichen *Street Fighter 2*-Regeln. Solltet Ihr es schaffen, einen willigen Mitspieler vor den Fernseher zu zerren (der wird spätestens nach einer Minute die Flucht nach Australien antreten), zockt Ihr im 2-P-Modus auch gegeneinander.



Meine Meinung: na ja

Das einzige, was dieser Murks mit Capcoms Hitmodul gemeinsam hat, sind die Regeln. Die Sprites flackern und ruckeln, daß Taktik unmöglich und den geneigten Spieler nicht mal 'ne Pizza mehr aufmuntern wird. Überhaupt passen Prügelspiele und Nes eigentlich zusammen wie Sega und Nintendo, aber aus Marketinggründen mußte wohl eine Umsetzung her. Ach ja, apropos Turtles: Es reicht jetzt, Konami! Laßt Euch mal was Neues einfallen, statt den armen Spieler mit der x-ten (und immer mieseren) Fortsetzung des Krötenhaufens auf sämtlichen Systemen zu malträtieren! *rk*

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

49% Grafik
51% Musik
45% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

Redaktionswertung

MASTER SYSTEM

Birdie

PGA Tour Golf



PGA Tour Golf: absoluter Spitzenreiter auf allen Systemen

Nun hat der Golf-Klassiker auch das Master System erreicht. Langer-Fans sind damit in der Lage, Boogies und Birdies – über oder unter Par – auf jedem beliebigen System einzulochen. Das Spielprinzip hat sich seit den ersten Schlagversuchen auf dem Bildschirm nicht geändert. Mit dem Power-Balken bestimmt Ihr Wucht und Richtung des Abschlags. Dabei gilt es, im rechten Moment am Joypad kurz hintereinander drei Kicks auszulösen. Den passenden Schlägertyp wählt der Rechner – seid Ihr mit der Wahl nicht zufrieden, läßt sich auch ein anderes Holz bzw. Eisen benutzen. Der Abschlagpunkt wird, wie auch in allen Vorgängerversionen, in übersichtlicher 3-D-Grafik dargestellt. Nach dem Schlag folgt das Bild dem Ball und blendet eine neue Perspektive – im besten Fall nahe am Loch – ein. Wer arg daneben liegt, kann sich an einer Übersichtskarte orientieren. In Lochnähe sorgt ein drehbares 3-D-Gitterraster, das die kleinste Bodenunebenheit entlarvt, für den Durchblick. Wer auf dem Master System ein Champ à la Langer werden will, sollte sich erstmal einige Trainingsrunden verordnen. Danach wird's spannend: Auf vier der härtesten Kursen, die das PGA überhaupt zu bieten hat, meßt Ihr Euch mit der Welt-Elite. Erspart bleibt Euch dabei nichts: Gegen- und Seitenwinde, Sandlöcher, Wassergräben, Buschwerk und diverse Unebenheiten machen das Patten schwer.



Meine Meinung: super

Meist verlieren Sportsimulationen, die von 16-Bit-Systemen portiert werden, etwas Reiz. Das raffinierte Schlagsystem in PGA allerdings, garantiert auch auf weniger bunten Golfplätzen Hochspannung und heiße Turniere. Vom stimmungsvollen Super-NES-Clubhaus mal abgesehen – die 3-D-Grafik steht den Versionen teurer Konsolen nur unwesentlich nach. *mn*

Spieletyp: Golfsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: High-score-Liste, speicherbare Turniere
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 90 Mark

65% Grafik
25% Musik
30% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung

Galaktisch, gigantisch, geht so

Star Wars

Nun sind tatsächlich schon über sechzehn Jahre vergangen, seit George Lukas den jungen Sternenkrieger Luke Skywalker von seinem Heimatplaneten Tatooine lockte und ihn zusammen mit dem goldglitzernden Robbie "C-3PO" quer durch die Galaxis hetzte. An Faszination hat der *Krieg der Sterne* freilich bis heute nichts eingebüßt. Auf den Videokonsolen hielt das Lukas-Team recht zögerlich Einzug: Erst im Winter 1991 erschien der Sternenkrieg als Jump'n'Run auf Nintendos 8-Bit-Maschinen. Und gerade vor wenigen Monaten erschien mit *Super Star Wars* ein Modul, das dem berühmten Namen alle Ehre macht und die galaktische Fangemeinde geradezu ins Schwärmen brachte. Die vorliegende Master-System-Version – mit der Game Gear-Variante weitgehend identisch – kann dem 16-Bit-Modul natürlich kaum das Wasser reichen. Für die Sternen-Freaks reizte Lukasfilm Games die technischen Fähigkeiten der Konsole bis zum Anschlag aus. Auf einem Sandgleiter düst Ihr von Level zu Level und heizt dem Imperium kräftig ein. Ihr startet in einer Höhle, in der Schwefelsäure wie Kunsthonig von der Decke tropft. Über Felsvorsprünge tanzt Luke über Lavaströme hinweg zum Ausgang. Ist das Level geschafft, geht's mit dem Wüstenrenner weiter ins nächste Abenteuer. Die Wüstenlandschaft ist gespickt mit Minen und bodengestützten Luftabwehrraketen. Je nachdem, welches Ziel Ihr ansteuert, kämpft Ihr in einer Monsterfabrik gegen automatische Waffensysteme oder schaltet Jawas und Bantas aus.



Das Modul erinnert in Spielprinzip, Grafik und Levelaufbau stark an den ersten NES-Auftritt der Lucasfilm Games. Der kümmerliche Sandgleiter wurde original portiert und erntet im Vergleich mit dem flotten Raumgleiter aus *Super Star Wars* allenfalls ein müdes Lächeln. Da auf dem Handheld die Erwartungen nicht in den galaktischen Bereich ragen, erfüllt das Game-Gear-Modul die Vorstellungen der Fans sehr viel eher. Die 3-D-Gefechte mit Abfangjägern *sind* ein akzeptabler Höhepunkt. ***mn***

MASTER SYSTEM

Konsole: Master System
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Lucasfilm Games
Testversion: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 90 Mark

Wertung	
Grafik	61%
Musik	50%
Soundeffekte	42%
SPIEL-SPASS	55%

Redaktionswertung

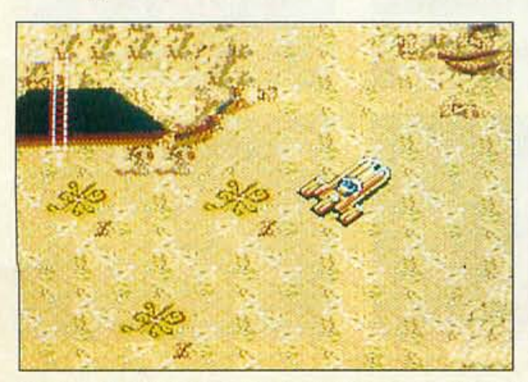
GAME GEAR

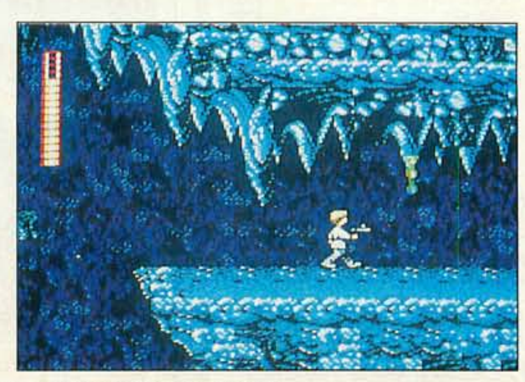
Konsole: Game Gear
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Lucasfilm Games
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 70 Mark

Wertung	
Grafik	63%
Musik	50%
Soundeffekte	42%
SPIEL-SPASS	61%

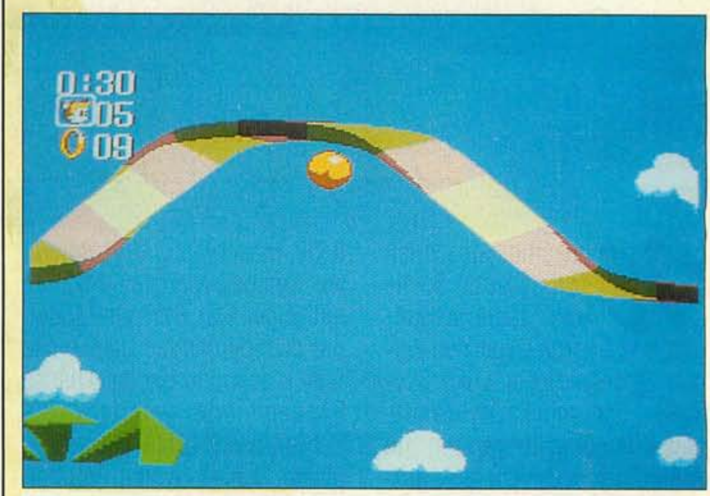
Redaktionswertung

Luke Skywalker auf Brautschau in einer unterirdischen vollautomatischen Fabrik





Sand im Getriebe: der Wüstengleiter kam im Film irgendwie bombastischer rüber

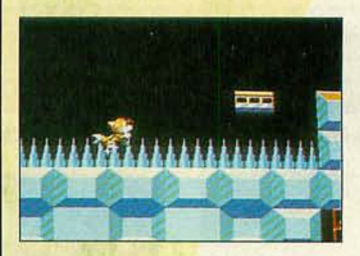


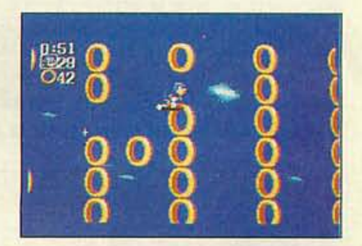
Einige Gags wie diesen Korkenzieher kennt Ihr vom Mega Drive

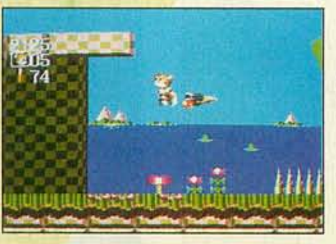
Igel-Panik

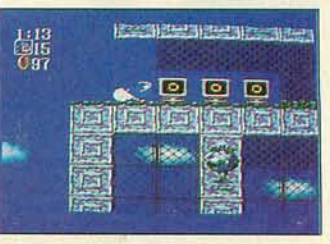
Sonic Chaos

Nachdem Sonic und Tails die sechs Chaos-Edelsteine den Klauen Dr. Robotniks entrissen haben, herrscht Ruhe auf der Insel der Freunde – abgesehen von gelegentlichen Überschallknallen, die durch die Hochgeschwindigkeits-Trainingsläufe von Fuchs und Igel entstehen. Doch die trügerische Ruhe währt nicht lange: Mittels eines High-Tech-Fluggeräts gelingt es dem hinterhältigen Doktor, einen der Edelsteine aus der Nordhöhle der Insel zu stibitzen. Daraufhin machen sich das Stacheltier und sein zweischwänziger Freund sofort auf den Weg, um die restlichen fünf Klunker in Sicherheit zu bringen, bevor sie der schnauzbärtige Irre in die Griffel bekommt. Ihr wählt zu Beginn Fuchs (startet mit drei Continues) oder Igel (leider null Continues) und braust in altbewährter Manier auf Ringsuche durch sechs jeweils dreigeteilte Levels. Heimst Ihr 100 der Goodies in einer Stage ein, werdet Ihr automatisch in eine Spezialrunde geleitet. Dort schnallt Ihr Euch Raketenschuhe (einziges neues Extra im Vergleich zum Vorgänger) um und flitzt durch die Lüfte. In diesem Sonic-Schlaraffen-









Kratzt Ihr 100 Ringe zusammen, landet Ihr im Riesenring-Bonuslevel oben rechts, in der Ihr nach Belieben Extraleben scheffelt



Sonic hat den Tiger in den Stacheln und fetzt mit Überschallgeschwindigkeit durchs Ziel



Dieser Obermotz beißt genauso schnell ins Gras wie alle anderen auch

land warten riesige Ringe (wiegen zehn normale auf) und einer der heißbegehrten Steine auf Euch. Die Levels an sich eignen sich mit ihren Loopings, Korkenziehern und Geraden hervorragend für einen Hochgeschwindigkeitsrausch. Habt Ihr zwei Stages jeder Zone erfolgreich durchrast (am Ende wird Eure Geschwindigkeit angegeben: Mein derzeitiger Rekord liegt bei 912 km/h!), versperrt Euch ein kleiner Endgegner den Ausgang zur nächsten Zone.



Sonic-Mania hin oder her: Das neue Igel-Festival glänzt weder mit neuen Ideen, noch mit phantasievollen Stage-Bossen. Ein neues Extra (Raketenschuhe) pro Spiel ist definitiv zu wenig, um den verwöhnten Spieler noch hinter dem



Da kommt nicht mal Air Jordan mit: Sonic hebt mit Raketenschuhen ab

Ofen hervorzulocken. Die simplen Endgegner fallen ohne Ausnahme alle auf die gleiche stupide Taktik herein: Einmal draufhüpfen und Sonic wie einen Ball solange von seiner Birne abprallen lassen, bis er den Geist aufgibt. Davon abgesehen, wartet auch der dritte Master-System-Aufguß wieder mit technischer Brillanz (kein Ruckeln und Flackern auch bei High Speed), aber mit einer ultra-dämlichen Story auf: Robotnik ist wieder da und klaut einmal mehr die Chaos-Steine (Befinden sich in der Sega-Entwicklungsabteilung nur einfallslose Dummköpfe ohne Phantasie?). Igel-Fans, die sich bereits an den beiden ersten Teilen laben, müssen auf keinen Fall neuerlich einen Hunderter für dieses Sequel investieren. Wäre dies die erste Sonic-Episode gewesen, hätte sie ganz klar einen Classic verdient. Diese Version erweckt bei mir aber den Eindruck, daß mit geringstem Aufwand (siehe Story, Extras) noch mal schnell die Master-System-Jünger abgezockt werden sollen, bevor das Gerät endgültig in der Versenkung verschwindet. Versteht mich also nicht falsch: Das Spiel an sich ist gut, aber nur ein einfallsloser Mix der beiden ersten Teile. *rk*

Da wird selbst einem High-Speed-Igel übel: In der Trampolinzone werdet Ihr kreuz und quer durch die Gegend katapultiert

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

79% **Grafik**

63% **Musik**

64% **Soundeffekte**

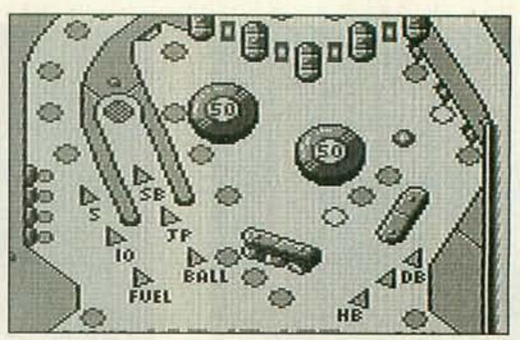
SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung

GAME BOY

Drei in Eins

Pinball Dreams



Leidlich: Pinball Dreams hat leider nicht die Klasse von Revenge of the Gator

Gametek bringt die Umsetzung von *Pinball Fantasies* vom Amiga CD 32 auf den Game Boy. Das Modul enthält drei Flipper mit unterschiedlichen Themen: Weltraumambiente in "Ignition", Speedfeeling in "Steel Wheel" und Schauerliches in "Graveyard". Alle drei Flipper scrollen je nach Ballposition vertikal. Die Backen aktiviert Ihr mit Steuerkreuz und "A"-Taste, mit "B" schubst Ihr den Flipper. Auf Schnickschnack wurde komplett verzichtet, nur "echte" Spielelemente wie Pins, Bumper, Lanes und Bonusziele wurden eingebaut. Optionen wie Kugelwahl, Neigung des Flippers oder Anzahl der Bälle sind nicht vorgesehen.



Ein Freispiel gewinnt Gametek mit *Pinball Dreams* sicher nicht. Anders als beim genialen *Revenge of the Gator* ist das Feld zu groß, die Kugel zu klein und die Gestaltung einfallslos. Bei normalem Tageslicht fällt's schon schwer, dem Ball zu folgen, spielt Ihr nicht gerade an einem Fenster oder mit einer Lampe, sackt die Erkennbarkeit der Kugel auf "miserabel" ab. Anfangs bleibt unklar, ob ein "Lämpchen" bei dunkler oder heller Darstellung leuchtet. Der beste der drei Flipper ist Ignition, hier ist noch am meisten los. Die *Pinball Dreams* eignen sich höchstens zu einem kurzen Spielchen zwischendurch. Ohne speicherbare High scores hält die Motivation nicht lange vor. Wenn schon Game-Boy-Flippern, dann mit dem unerreichten Krokodil-Flipper! *jb*

Spieletyp: Flipper
Hersteller: Gamatek
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

52% **Grafik**
56% **Musik**
60% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 59%

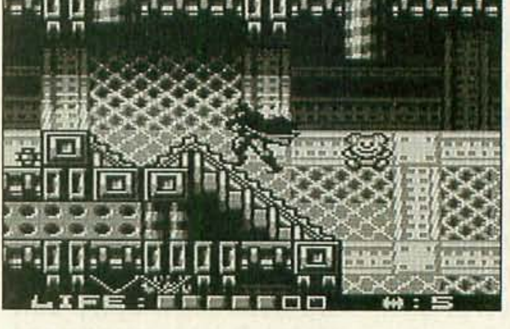
Redaktionswertung

GAME BOY

Animated Series

Batman





In der Bärenfabrik muß unser geflügelter Held vor den herunterpurzelnden und explodierenden Teddys Reißaus nehmen

Nach seinem gelungenen Super Nintendo-Auftritt schickt die Edel-Schmiede Konami den geflügelten Helden in ein weiteres Game Boy-Abenteuer. Der bleichgesichtige Joker will Gotham City mit sprengstoffhaltigen Teddybären überfluten, damit die Einwohner im wahrsten Sinne des Wortes platzen vor Lachen. Das muß unser Held natürlich verhindern und schickt die überall herumwuselnden und Teddys verteilenden Clowns mit einer Ladung Kinnhaken ins Reich der Träume. Anfangs gehört nur ein Bat-Seil zu Eurer Ausrüstung, mit dessen Hilfe Ihr Euch zu ansonsten unerreichbaren Ebenen Zugang verschafft. Die schleuderbaren Bat-Wings müßt Ihr Euch mühsam erkämpfen. Habt Ihr Euer einziges Leben verheizt, steigt Ihr per Continue maximal zweimal wieder ins Geschehen ein, bis der Stadt die Bärenapokalypse droht.



Erstklassig! Konami knüpft mit diesem Spiel um den Fledermaus-Jüngling nahtlos an die Klasse der beiden Sunsoft-Klassiker *Batman* und *Batman 2* an. Obwohl Ihr zu Beginn nahezu wehrlos seid, macht das Herumstöbern in den grafisch schön düster gehaltenen Levels mächtig Laune. Obwohl die Gegnerschaft nicht übermäßig variantenreich gehalten ist, kann man sich kaum vom Spiel lösen. Die Stages scrollen dabei in alle nur denklichen Richtungen, und Ihr solltet tunlichst von Eurer Fähigkeit Gebrauch machen, die Wände als Sprungbrett zu benutzen. Das wird mit zunehmendem Spielverlauf immer schwieriger ohne jemals unfair zu werden, so daß der Motivationsfaktor hoch anzusiedeln ist. Also, Batmen und Batgirls: Kriecht aus Euren stickigen Höhlen und holt Euch dieses Klasse-Modul! *rk*

Spieletyp: Action Jump'n Run
Hersteller: Konami
Testversion von: Konam
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

83% **Grafik**
76% **Musik**
60% **Soundeffekte**

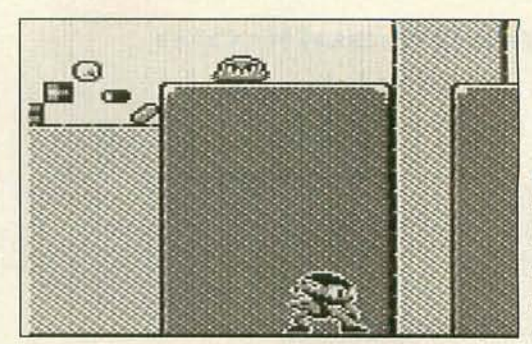
SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung

Der interstellare Ninja

Zool

Als wäre der kleine Handheld in einen Ameisenhaufen gefallen, so wimmelt's nach dem Start des aktuellen Gremlin-Hits *Zool* auf dem Schirm. Ursprünglich wurde das Geschicklichkeitsspiel von Chupa Chups programmiert und – wohl wegen Promotion- und Vertriebsüberlegungen - dem großen Bruder in Lizenz gegeben. Der kleine galaktische Super-Ninja mit Fazettenaugen unter der venezianischen Gesichtsmaske und zaundürren Insektenbeinen flitzt wie der legendäre Sonic-Igel in seinen Glanzzeiten durch die Szenerie. Allzu übermütige Spurts bremst er mit seinen offensichtlich ABS-belegten Kautschuk-Sohlen ab und sammelt Punkte, was das Zeug hält. Feinde werden locker aus der Hüfte mittels Laserlichtschwert zerstrahlt. Mit einem kräftigen Schuß Superenergie – Zool springt auf einen Pfeil und schon blitzt's und donnert's – springt Ihr in ein, zwei Sätzen auf die höchsten Häuserdächer. Die Welten muten leicht schizophren an: Weintrauben wachsen auf knochigen Bäumen, Zielscheiben bewerfen Euch mit tödlichen Bällen, leckere Geburtstagskuchen und Chiquita-Bananen warten vereinsamt und verwaist auf weiten Rasenflächen, die statt Blumen und Gräser bunte Luftballons und Spazierstöcke schmücken. Vorsicht vor den Bienen, Wepsen und anderen Flugkäfern: Spritzt eines der Insekten sein Gift in *Zooms* Chitinkörper, geht Lebensenergie verloren. .



Der turboschnelle Ninja-Düsenjäger treibt in gar seltsamen Welten seine Späße mit der Realität



Ein weiterer Action-geladener, funkensprühender und rasend schneller Game-Boy-Super-Hammer. Schwierigkeitsgrad, Sounds und die Zahl der Continues lassen sich einstellen. Viele Spielstufen und umfangreiche Levels sorgen für hypergalaktisches Spielvergnügen. Wer den Hi-Score knacken will, schickt arme Seelen 'gen Himmel. *mn*

Spieletyp: Action- Jump'n'Run
Hersteller: Gremlin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore, Soundmenü, var.Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 70 Mark

67% **Grafik**
45% **Musik**
58% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 75%

GAME BOY

Redaktionswertung

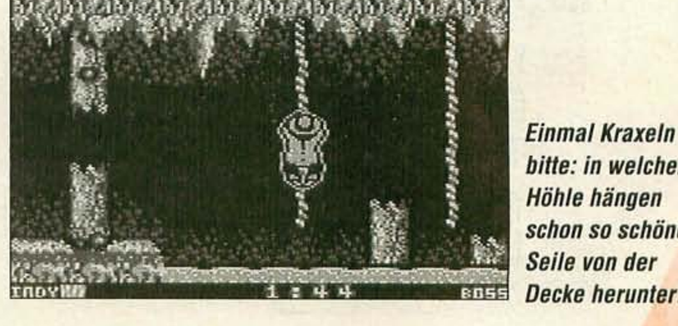
Mein Hut, der hat...

Indiana Jones

Der populärste Archäologe der Filmgeschichte wurde nun auch auf den kleinen Game-Boy-Screen gequetscht. Ihr müßt als Dr.Jones in muffigen Höhlen und Pyramiden nach kostbaren Reliquien wühlen, die dann wohl in den Museen der Welt von Kulturbanausen betatscht werden. Zu Anfang vertreibt Ihr die periodisch auftauchenden Ganoven außer mit der Hilfe Eurer Hände höchstens noch mit dem Mundgeruch des Doktors. Ihr hangelt Euch an Seilen über unterirdische Seen und scharfkantige Kristalle, während ein unbarmherziges Zeitlimit abläuft. Umnebeln die fauligen Mumien eine Zeitlang Eure Sinne, und Ihr bekommt keine der seltenen Fackeln in die Griffel, gehen Euch im wahrsten Sinne des Wortes die Scheuklappen runter: Es wird schwarz wie die Nacht und Euer Sprite leuchtet wie nach einem Camping-Urlaub in Tschernobyl. Dann ist heftiges Gefluche angesagt ('Verflixt! Schon wieder dunkel – wo ist nur die nächste Fackel?!')



Alle Indy-Freunde mögen vielleicht Gefallen am Rumgehopse des Doktors finden, mir sind jedoch schon bessere Action-Titel untergekommen. Unser Archäologe weist Animationsphasen auf, die eher mit einem Sonntagsspaziergang auf dem Sunset Boulevard als mit Forschungen in düsteren Gefilden vergleichbar sind. Außerdem hat bei Indy wohl schon die Verkalkung eingesetzt, oder hat er seine legendäre Peitsche und das Schießeisen etwa im Pfandhaus versetzt? Das Leveldesign an sich wäre ja o.k., da Ihr ohne festgeschriebenen Weg umherstöbern könnt, wäre da nicht das knallharte Zeitlimit, vom bescheuerten Blackout bei Fackelmangel ganz zu schweigen. *rk*



Einmal Kraxeln bitte: in welcher Höhle hängen schon so schöne Seile von der Decke herunter?

Spieletyp: Action
Hersteller: Lucas Arts
Testversion von: Hi-Tech
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

57% **Grafik**
52% **Musik**
53% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 49%

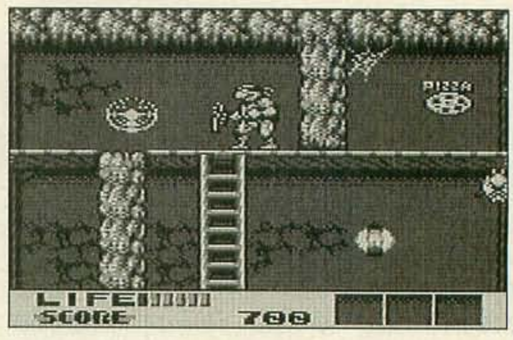
GAME BOY

Redaktionswertung

GAME BOY

Breitmaulkröte

Radical Rescue



Shredder ist doch ein prima Kumpel: Überall warten leckere Pizzas auf hungrige Krötenmäuler

Turtles und kein Ende: Die Pizzafresser beweisen inzwischen die gleiche Hartnäckigkeit wie der legendäre Maskenschlitzer aus der Kultserie *Freitag der 13te*, der seine Opfer ebenfalls neunmal traktierte, um schließlich doch zur Hölle zu fahren. Nach je zwei Einsätzen auf allen Nintendo-Systemen und Mega Drive, erreicht drei der Turtles im Abwasserkanal die Nachricht, daß ihre Lieblingsreporterin April vom ausgebüchsten Shredder gekidnappt worden ist. Die drei gehen daraufhin dem hinterlistigen Bösewicht prompt in die Falle, der sie via TV zur Rettungsaktion aufgefordert hat. Somit hat nur noch Michelangelo, der gerade ein paar Pizzas einwarf, als die drei in die Falle gingen, die Chance, einen Froschschenkeleintopf zu verhindern. Damit Ihr Euch nicht verlauft, ruft Ihr besser den Scanner mit Eurem Standort auf.



Auch der dritte Teil der Turtles-Saga auf dem Game Boy ist von Konami solide eingefädelt worden. Das Leveldesign zeigt sich gekonnt abwechslungsreich auf Konami-Standard und auch der poppige "Cowabunga"-Sound weiß zu gefallen. Doch langsam geht den Turtles-Modulen in puncto neuen Ideen die Puste aus: Ist ja auch kein Wunder, gehen die vier Ninja-Abkömmlinge doch mittlerweile schon in die neunte Runde. Turtles-Fans können zugreifen, aber Konami möge die Saga doch trotzdem langsam beenden. *rk*

Spieletyp: Action Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

72% Grafik
57% Musik
55% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

Redaktionswertung

GAME BOY

Mythologiestunde

Battle of Olympus



Ei ei, was will uns der DIchter wohl mit diesen Worten sagen?

Endlich hat Imagineer die Orpheus-Sage für den Game Boy fertig. Wieder dreht sich alles um die Seele Helenas, die in den Hades entführt wurde. Orpheus macht sich als mutiger Streiter auf die Socken, zieht in den Kampf gegen mystische Gestalten und läuft bei horizontalem Scrolling durch antike Berg- und Baumlandschaften, mit dem Ziel, in der Abenteuerwelt drei Nymphen zu finden. Diese wiederum überreichen dem wagemutigen Helden drei Fragmente, mit denen er den Bann des Hades lösen kann, um die Angebetete zu befreien. Orpheus stapft von links nach rechts über den Screen, marschiert in Häuser hinein, um sich von greisen Männern oder jungen Frauen Tips zu holen. Erfreulicherweise gibt's sogar deutsche Bildschirmtexte. Zwischendurch sticht der Held mit dem Schwert auf Stiere oder griechische Sagengestalten ein, findet zusätzliche Waffen wie Feuerstäbe oder eine Pfeife, mit dem sich das Wunderpferdchen Pegasus herbeirufen läßt. Dann zeigt der Game Boy einen Kartenbildschirm, von dem aus man zu einem anderen Ort des Landes gelangt.



Grafisch und akustisch braucht sich Imagineer nicht zu verstecken, auch wenn man sich irrwitzig an der griechischen Mythologie vergangen hat. Die Tips in den Häusern sorgen für eine strategische Komponente. Würden mehr Gegner auftauchen, und wäre das Spiel nicht so langatmig – wir hätten uns zu einer höheren Wertung hinreißen lassen. *hu*

Spieletyp: Action-Adventure,

Hersteller: Imagineer
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 70 Mark

67% Grafik
65% Musik
62% Soundeffekte

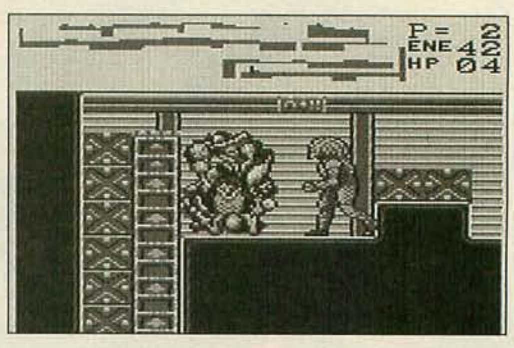
SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung


Hook™
Achtung!
Einarmiger Bandit.
Das Originalspiel zu Spielbergs Kino-Hit. Fliege, schwimme und kämpfe als Peter Pan, um den legendären Captain Hook zu besiegen.
MEGA-CD
SEGA GAME GEAR
SUPER NINTENDO
Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook ™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. ©1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™, Mega CD™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.
SONY
IMAGESOFT

Raubtierfütterung

Aliens vs. Predator



Euer Raubtier-Sprite irrt durch 'Jalousien-Levels' mit tollen Parallelstrich-Backgrounds

Die Entstehung dieses Spiels muß etwa so gelaufen sein: Im Labor des Softwareherstellers X unterhalten sich zwei Bosse: 'Was hast Du denn letztens für Streifen gesehen?' – 'Ach *Alien 3* und *Predator 2*. 'Gut, hetzen wir die Tierchen doch aufeinander und sprechen damit gleich beide Fan-Gruppen an. Nehmen wir noch die jeweils ersten Teile, das ist von den Filmlizenzen her gesehen billiger.' Wie dem auch sei, Ihr lenkt Euer unförmiges Predator-Sprite durch eine an Einfallslosigkeit nicht mehr zu überbietende Landschaft und fahrt Eure Griffel aus, wenn ein unvorsichtiges Alien Euren Weg kreuzt. Einmal getroffen, löst es sich schnurstracks in Luft auf, und Ihr schreitet auf Eurem monotonen Weg vorwärts bis zur Fortsetzung des Spiels (bitte nicht!).



Tja, die Softwarehäuser werden's wohl erst dann lernen, wenn Ihr's begreift. Meistens wird nach dem Prinzip 'großer Name – mieses Spiel' verfahren. Schaut Euch eine Filmumsetzung dreimal an, bevor Ihr sie Euch zulegt: Die Anzahl der guten (Spielspaß-Wertung über 70) auf dem Game Boy könnt Ihr an drei Fingern abzählen: Das *Batman*-Duo und *Bill und Ted*. Ansonsten sind's oftmals groteske Entgleisungen vom Schlage eines *Lethal Weapon*, zu denen auch dieses Machwerk zählt. Bei Ripleys Glatze: Möge dieser Schund nie die Weiten des südamerikanischen Dschungels verlassen und Opfer des Predators werden! rk

Spieletyp: Action

Hersteller: Activision
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Waffen-Menü

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

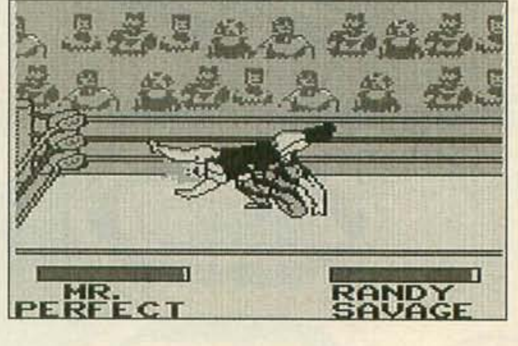
41% Grafik
35% Musik
20% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **35%**

Redaktionswertung

Rauferei der Fleischberge

King of the Ring



Der blonde Hüne Mr. Perfect setzt zu einem gepflegten Tombstone an

Das Acclaim-Label Ljn setzt seine Wrestling-Tradition mit einem weiteren Modul aus der WWF-Serie fort. Wiederum haben sich acht berühmte 'Schauspieler' der vor allem in USA und Japan immer für eine Massenhysterie (siehe *Hulkamania*) guten Sportart eingefunden, um gegenseitig Clotheslines, Pile Drivers, Spinning Suplexes und andere Nettigkeiten auszutauschen. Ihr schlüpft in die Rolle der muskel- und fettbepackten (Yokozuna!) Schönlinge wie Hulk Hogan oder Mr.Perfect und verpaßt Eurem Gegenüber alleine oder zu zweit als Tag-Team oder im *King of the Ring*-Modus einen saftigen Tombstone, daß der Ringboden kracht und die Knochen knacken. Den Designern gelang es dabei, mehr als ein Dutzend Aktionen pro Akteur auf die zwei spärlichen Buttons zu verteilen.



Im Grunde genommen ist *King of the Ring* nichts anderes als *WWF Superstars* mit anderen Fettklöpsen. Dementsprechend hat man die Spielbarkeit recht ordentlich übernommen und nach mehr oder weniger langer Eingewöhnungsphase kommt purer Wrestling-Fun auf. Die Legenden dieser Massenspektakel scheinen dabei Kinnladen aus Stahl und eine gefederte Rückenmuskulatur haben, zerbröseln doch selbst auf Easy die Knochen Eurer Schlaghand eher zu Staub, als daß die Energieleiste Eures Kontrahenten abnimmt. Für Wrestling-Fans interessant! rk

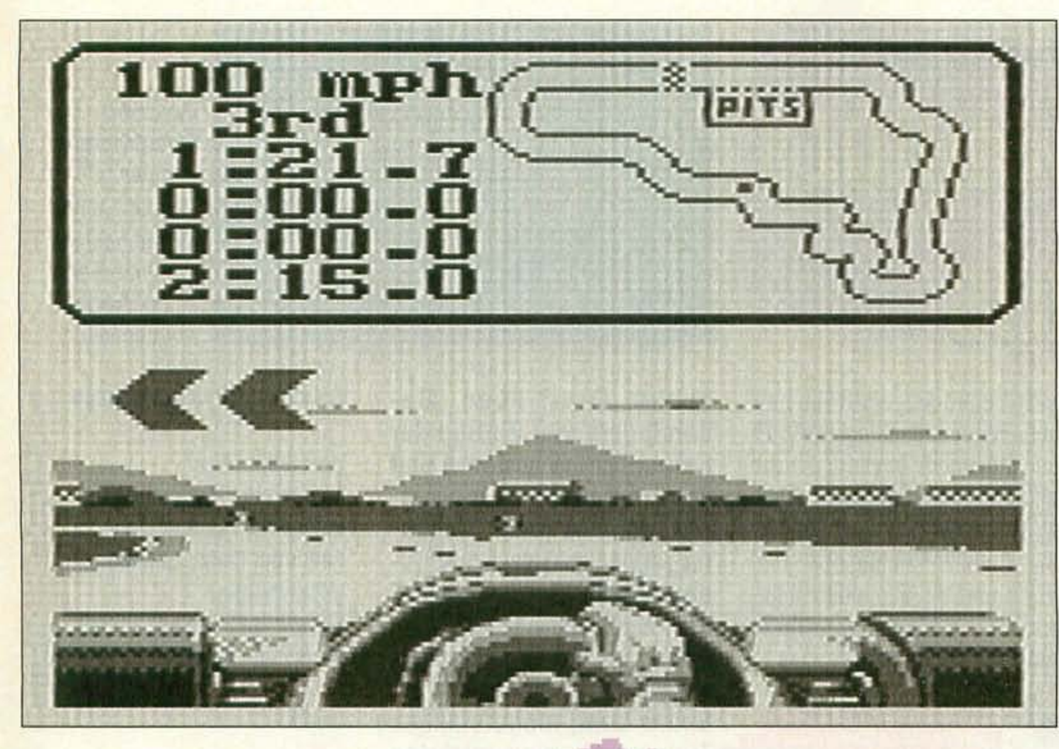
Spieletyp: Wrestling

Hersteller: Ljn
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 4 Spielmodi, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

69% Grafik
5% Musik
59% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **68%**

Redaktionswertung



Ohne Rücksicht auf Verluste: Nigel Mansells Rennen ähnelt stationären Rennspielen

Nigel Mansells World Championship

Neben Michael Schumacher und Alain Prost ist Nigel Mansell einer der bekanntesten Formel-Eins-Piloten unserer Zeit. Der Gedanke, ihn in ein Videospiel einzubeziehen, liegt da recht nahe. *Nigel Mansells World Championship* ist von der Konzeption her ein Rennspiel der klassischen Bauart. 3-D-Optik, Training, Meisterschaft, Werkstatt und Boxenstopp – die Ausstattung ist komplett. Grafisch ist *Nigel Mansells W. C.* aufgemacht wie die Großen: Detaillierte Gegner, schöne Hintergründe und sogar Steigungen und Gefälle gehören dazu. Anders als auf dem Super Nintendo, wo der Meister mit hilfreichen Worten vor Euch herfährt, seid Ihr im Training alleine auf der Strecke. Vorher gibt's ein paar Tips, auf dem Kurs fahrt Ihr jeweils eine Runde mit begrenzter Höchstgeschwindigkeit, dann wird ein Gang hochgeschaltet. Neben Training und Weltmeisterschaft habt Ihr die Möglichkeit, Einzelrennen auf Kursen Eurer Wahl zu fahren oder zu verfolgen, wie Nigel Mansell den gewählten Kurs abreitet. In der Werkstatt entscheidet Ihr Euch für Reifen, Spoilerstellung, Übersetzung und Getriebe (Automatik – Manuell). Danach geht's in der Qualifikationsrunde um eine möglichst gute Startposition. In jedem Rennen richtet Ihr Euch nach den Wegweisern, die die nächste Kurve anzeigen. Verschiedene Schilder stehen für unterschiedlich enge Kurven. Bei einem Unfall leiden wie üblich Eure Reifen. Den Zustand der Pneus lest Ihr an der Einblendung im Tacho-Fenster ab. Wird's kritisch, ist ein Boxenstopp angesagt. Verpaßt Ihr die Gelegenheit, scheidet Ihr meist mit Reifenschaden aus und müßt Euch mit einer hinteren Plazierung zufriedengeben.





Alles drin, alles dran: Zur Standardausstattung kommt Nigels Fahrschule hinzu



Mal abgesehen vom mageren Motorengeräusch (das nach Aussage von Leuten, die es wissen müssen, stark nach einer spanischen Holzwespe klingt) ist *Nigel Mansells World Championship* grafisch und konzeptionell aufgezogen wie ein Rennspiel auf einer stationären Konsole. Leider ist der Game Boy dabei öfters überfordert und verschafft sich mit Ruckeln etwas Erleichterung. Trotzdem muß ich den Entwicklern mein Kompliment aussprechen. Mit dem guten Spielgefühl, der passablen Steuerung und der überdurchschnittlichen Grafik zählt *Nigel Mansells World CHampionship* zu Game-Boy-Rennspielelite. An den Gegnern kommt man nicht so leicht vorbei, dafür vertragt Ihr etliche Rempler, bevor die Reifen aufgeben. Dadurch bleibt das Rennen immer noch gut spielbar. Für Freunde von Pixel-Rennen ist's eine lohnende Anschaffung. *jb*

GAME BOY

Spieletyp: Rennspiel-

Hersteller: Gremlin
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 70 Mark

72% **Grafik**
35% **Musik**
28% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung

LYNX

Da könnt Ihr üben!

Jimmy Connors Tennis

Durch die Einschränkungen des LC-Displays könnt Ihr die Position der Filzkugel kaum richtig einschätzen

Der Lynx war schon immer etwa besonderes - kein Wunder, daß auch die Umsetzung des populären Tennisspiels völlig anders aussieht als alle anderen Versionen. Die Unterschiede beginnen schon beim Intro: In glasklarer Sprachausgabe lädt Jimmy Connors persönlich ein. Ihr wählt Einzel oder Doppel, wobei auffällt, daß diesmal auch Mädels mit von der Partie sind. Anschließend beginnt Ihr mit dem mühsamen Training. Bevor Ihr an eine Partie denkt, solltet Ihr Euch zunächst mit dem Aufschlag und den grundlegenden Returntechniken vertraut machen. Beim Aufschlag werft Ihr den Ball mit A in die Luft und trefft Ihn, indem Ihr im richtigen Moment erneut A drückt. Bei Returns müßt Ihr richtig zum Ball stehen und für Vor- oder Rückhand im richtigen Moment die richtige Taste drücken.



Die Lynx-Version erfordert ungeheuer viel Training. Aufschläge und Returns müßt Ihr wie auf dem echten Court üben. Dadurch geht viel Zeit an der Ballmaschine verloren und der Spaß hält sich in Grenzen, da Euch jeder Computergegner in Grund und Boden spielt. Einerseits wird die Simulation dadurch sehr realistisch, andererseits kann es nicht Sinn des Spiels sein, monatelanges Training für eine mickrige Partie gegen den Computer vorauszusetzen. Trotz des relativ guten Farb-LC-Displays stört die Grafik außerdem sehr beim richtigen Einschätzen der Bälle. *hu*

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Codes, ComLynx-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

67% Grafik
15% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

Redaktionswertung

LYNX

Sport ist Mord

Battlewheels


Fußgänger haben's schwer in Battlewheels

Wir schreiben das Jahr 2019. Der Menschheit liebster Sport heißt *Battlewheels*. 2 - 6 Piloten in hochfrisierten, schwerbewaffneten Fahrzeugen treffen in einer Arena aufeinander. Ihr steuert einen dieser Kampfwägen. Sieger ist, wer überlebt. Vor der Schlacht könnt Ihr Euer Fahrzeug aufrüsten und die Anzahl und Intelligenz der Gegner einstellen. Todesmutige schalten außerdem den Radarschirm aus, der Euch die Position der anderen Mitspieler zeigt. Als Bewaffnung stehen Euch Flammenwerfer, Maschinengewehre, Raketenwerfer und Minen zur Verfügung.

Die Schlacht beginnt. Jeder Mitspieler steht in einer anderen Ecke der Arena. Mit Hilfe des Radarschirms sucht Ihr den nächsten Gegner, verfolgt ihn und schießt aus allen Rohren. Falls Euer Wagen zu stark beschädigt wird, leuchtet ein Warnlicht und Ihr habt zehn Sekunden, um Euer Fahrzeug zu verlassen. Zu Fuß seid Ihr zwar viel beweglicher, könnt jedoch leicht von Euren Mitspielern überfahren werden.



Battlewheels ist eines jener Spiele, die alleine schnell langweilig werden, zu mehreren jedoch unheimlich viel Spaß machen. Wenn Ihr zu Fuß in der Kampfarena unterwegs seid und ein abgestelltes Fahrzeug findet, könnt Ihr einsteigen und dem Gegner das Auto klauen! Ihr solltet deshalb immer schön vorsichtig sein, wo Ihr Euren Wagen abstellt. Alle Tasten des Lynx sind mehrfach mit Funktionen belegt, was die Steuerung ziemlich schwierig macht. Leider ist es fast unmöglich, sechs Lynx und fünf Verbindungskabel für einen vergnüglichen Nachmittag mit Freunden aufzutreiben, so daß nur ein mittelmäßiges Spiel für die wenigen Lynx-Besitzer bleibt. rz

Spieletyp: Rennspiel, Action-orientiert
Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 6
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 79 Mark



58% Grafik
45% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **54%**

Redaktionswertung

Ein Spiel-vergnügen der Extra-Klasse!



99,99



99,99



99,99





119,99

Sega
A. MEGA DRIVE II
Videospielkonsole mit Controlpad (ohne Mega CD II).

188,87

B. MEGA CD II
Mit 10 Bit Prozessor und CD Spiel „Road Avenger". Geeignet für die Produktion eigener Spielfilmsequenzen und zur Abspielung von Musik CD's (ohne Mega Drive II).

569,99



Sie finden uns 44 x in Deutschland:

• Augsburg • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • München-Pasing • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Raisdorf bei Kiel • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Waltersdorf bei Berlin • Weil am Rhein • Würselen bei Aachen

FREE YOUR MIND



Die meisten Videospiele passen offenbar so gut zu Mädchen wie Lippenstift und Puder in Rambos Rucksack. Woran liegt's?

Eines wunderschönen langen donnerstags begab es sich, daß sich höchst seltsame Gestalten in den Technik-, Elektronik- und Spielwarenabteilungen diverser Münchner Kaufhäuser materialisierten. Mit honigsüßem Lächeln begannen sie, nichtsahnenden Kunden die alles entscheidende Frage ins Gesicht zu schleudern, ob sie sich videospielende Mädels vorstellen könnten. Völlig überrascht von der existentiellen Tiefe dieser Frage wußten sich die meisten nicht anders zu helfen, als dunkelrot anzulaufen, die Augen gen Himmel zu verdrehen und verstört mit den Schultern zu zucken. Mit ernster Miene zückten die Klemmbrettträger daraufhin nadelspitze Bleistifte, um die



"Ich glaube, die Mädchen würden mehr spielen, wenn nicht so viel Gewalt dabei wär'."

Ellen

Fragen an die Fachfrau

Bei Acclaim besteht gleich die ganze Marketingabteilung aus Frauen. Gelegenheit für uns, Marketingchefin Petra Kinateder einige Fragen zu stellen.

VG: Frau Kinatheder, setzt Acclaim ausschließlich auf Jungs?

Kinateder: Natürlich nicht. Allerdings hat eine bundesweite Umfrage[1] ergeben, daß nicht einmal ein Fünftel aller Videospielkids Mädchen sind. Wir berücksichtigen Mädchen zwar in Titeln wie *Crash Dummies* oder *Simpsons*, bei unseren zahlreichen Action- und Sporttiteln greifen aber hauptsächlich Jungs zu.

VG: Wie sieht's mit dem Alter aus?

Kinateder: Da unterscheiden sich unsere weiblichen und männlichen Fans nicht: Knapp 80% sind unter 16.

VG: Warum gibt es praktisch keine Videospiele speziell für Mädchen?

Kinateder: Ich glaube, daß Vorurteile mittlerweile überholt sind, die behaupten, Mädchen hätten Berührungsängste mit technischem Gerät. Es liegt am mangelnden Interesse der Mädchen am Titelangebot. Solange das nicht größer ist, lohnt es sich nicht, Spiele für Mädchen zu designen. Man müßte mehr Spiele entwerfen, die sich für Jungs und Mädchen gleichermaßen eignen.

VG: Zum Beispiel?

Kinateder: Da es noch keine wissenschaftlichen Erkenntnisse darüber gibt[2], können wir nur nach Gefühl urteilen. Mädchen sind z. B. viel weniger an Ballerspielen interessiert oder an klassisch männlichen Sportarten wie Fußball, Football, Basketball etc., sondern mehr an Jump'n'Runs oder Strategiespielen, die Ausdauer und Köpfchen verlangen.

Marketing bei Acclaim Deutschland: Petra Nimtz (o. links), Amy Schwelling und Petra Kinateder (vorne).

1) Im Frühjahr '93 von Acclaim in Auftrag gegeben.

2) Acclaim führt mit der Universität München z. Zt. eine Untersuchung durch, die Aufschluß darüber geben soll, was Jungs und Mädchen an Videospielen am meisten fasziniert.

erschreckende Unwissenheit der Bevölkerung für die Nachwelt festzuhalten.
Was will uns diese Werbesendung sagen? Es scheint ganz so, als habe ein Designer mit der Intelligenz eines Planeten irgendwann den genormten Videospieler erfunden: Er hat kräftige Hände, um das Joypad auch kurz vor dem Zustand völliger Erschöpfung noch halten zu können, läßt sich vom fahlen Flimmern des Bildschirms auch zu fortgeschrittener Nachtstunde keineswegs beeindrucken und kann monatelang mit Burgern und Cola überleben, ohne seine Baseballmütze auch nur ein einziges Mal richtig herum aufzusetzen. Vor allem die Werbung strotzt nur so vor Klischees, die vornehmlich für hauptberufliche Helden gelten: Stahlharter Challenge, blitzschnelle Reaktion, supercoole Tekkno- und Rap-Rythmen – nicht gerade ein Tummelfeld für zarte Weiblichkeit. Der Darsteller in Nintendos Fernsehwerbung fürs Super Nintendo ist natürlich ein Junge. Auch Segas Werbe-Gegenstück präsentiert einen echten Kerl in flimmendem Ambiente, der sich vom Cybarber (Kurzform für Cyber-Friseur) den ultracoolen Cyber-Razor-Cut verpassen läßt. Frauen kommen in der Planung höchstens vor, um als hilfloses kulleräugiges Opfer vom Helden befreit zu wer-



Über 200 Konkurrenten hängte die zwölfjährige Tina Stich beim Münchner Game-Boy-Turnier ab.

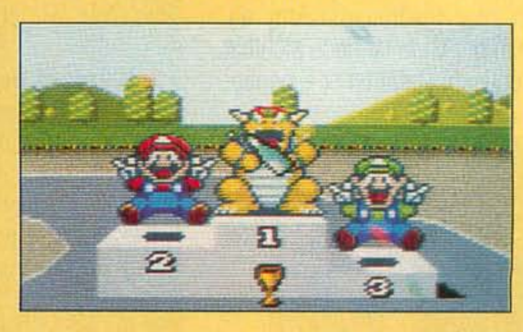
Spiele für Mädchen?

Neben ziemlich peinlichen Querschlägern gab's auch einige gelungene Versuche, den Mädels Videospiele schmackhaft zu machen.

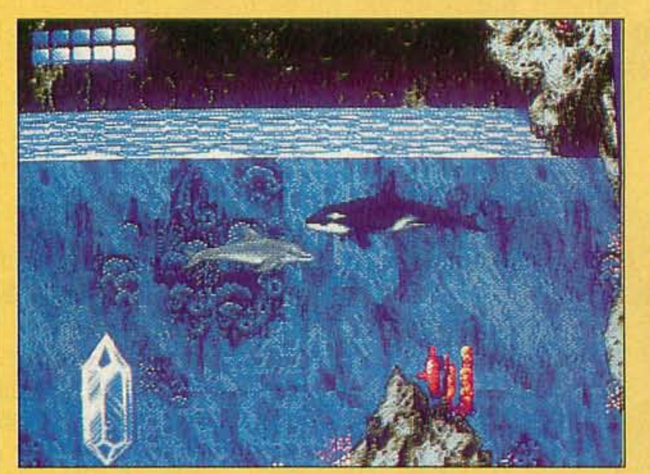
Barbie für NES war ein Beispiel dafür, wie man's nicht macht. Als langbeinige Barbie mußte die Spielerin mit ihrem Sternenschuß böse Gestalten umpfeffern. Männliches Spielprinzip mit weiblicher Besetzung. Vergessen!



Die legendäre Prügelmaid **Chun Li** aus **Streetfighter 2** auf Super Nintendo und Mega Drive ist die Heldin der Szene schlechthin. Nur: wieder sehr männliche Action. Nur für militante Emanzen!



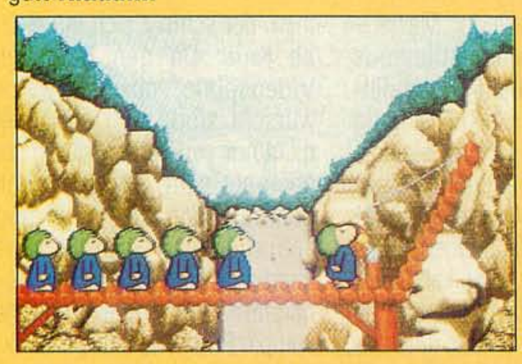
Klempner **Mario** in allen Formaten und Variationen wird von Mädchen mindestens ebenso geliebt wie von den männlichen Spielkollegen. Putzig, phantasievoll, perfekt. Einer der wenigen Charaktere für jederfrau und jedermann.



Ecco the Dolphin für Mega Drive oder Mega CD ist ein atmosphärisch starker Unterwasser-Rätselspaß. Leider zu wenig bekannt – aber sehr empfehlenswert.



Arielle die Meerjungfrau auf dem Mega Drive schwimmt durch zahlreiche Unterwasserlevels, um an ihren innig geliebten Prinzen zu kommen. Überhaupt sämtliche Disney-Hits eignen sich ebenso für Mädchen, wie für Jungs. Darunter sind **World of Illusion**, **Quackshot**, **Magical Quest**, **Lucky Dime Capers** und natürlich das sagenhaft gute **Aladdin.**



Die **Simpsons**-Familie von Acclaim hat auch bei weiblichen Fans Erfolge erzielt. Schräge Geschicklichkeitsspiele mit bekannten Comicfiguren.
Die **Lemmings** haben sich in die Herzen aller Spieler geschmeichelt. Putzig, anspruchsvoll, lange motivierend. Ein Tophit!

den oder seinen High score zu bewundern. Als üppig geformte Püppchen mit Kindergesicht bereiten sie zwar das Feld für den heranwachsenden Centerfold- oder Tutti-Frutti-Spanner, leisten aber rein gar nichts, wenn's drum geht, Frauen fürs Thema zu motivieren. War Klempner Mario immerhin von Anfang an darauf aus, Prinzessin Toadstool zu befreien, schien Segas Superigel Sonic das Wort "Mädchen" allenfalls aus dem Lexikon zu kennen. Mittlerweile himmelt ihn zwar Igelfreundin Amy an, doch der Gute ist noch sichtbar skeptisch. Dafür ist er – genau-



"Ich finde Videospiele geil. Sie machen einfach Spaß und sind auch noch lehrreich."
Angelika



"Ich wünschte, es gäbe anspruchsvollere Spiele, wie Adventures auf den Konsolen."
Silia

TEST TEST TEST TEST

Last not least könnt Ihr Euch in unserem Psycho-Thriller selber testen: Findet Ihr es gut, wenn Euch Mädels die Joypads streitig machen, oder seid Ihr insgeheim der Meinung, das schwache Geschlecht sollte lieber Marky-Mark-Starschnitte oder New-Kids-on-the-Block-Autogrammkarten sammeln und sich aus harter Action raushalten? Kreuzt je eine Antwort an und zählt dann die Punkte aus der Tabelle zusammen!

1. Kennst Du videospielende Mädels?
- ☐ A. Meine Schwester(n) etc.
- ☐ B. Meine Freundin.
- ☒ C. Nein, leider.
- ☐ D. Mir egal. Ich hasse Mädchen.

2. Würdest Du ein Mädchen an Deine Konsole lassen?
- ☐ A. Nur über meine Leiche!
- ☐ B. Ja. Ich hoffe aber, daß sie den Stromschalter nicht findet.
- ☒ C. Das hängt vom Aussehen ab.
- ☐ D. Na klar! Coole Flirtgelegenheit!

3. Welches dieser Spiele würde einem Mädchen rein inhaltlich wohl am ehesten gefallen?
- ☐ A. Street Fighter 2
- ☒ B. Super Mario World
- ☐ C. Splatterhouse 3
- ☐ D. F-Zero

4. Können Mädchen besser videospielen als Jungs?
- ☒ A. Kommt ganz aufs Training an.
- ☐ B. Ich fürchte ja.
- ☐ C. Jungs waren schon immer besser.
- ☐ D. Keine Peilung!

5. Was hältst Du von Final Fight?
- ☐ A. Cool! Da kann man auch Mädels dreschen.
- ☒ B. Ganz schön heavy!
- ☐ C. Ich würde es keinem Mädchen empfehlen.
- ☐ D. Kenne ich gar nicht.

6. Welche Figur mögen Mädchen wohl am meisten?
- ☐ A. Blanka aus Street Fighter 2
- ☐ B. Arnie als Terminator
- ☐ C. Shinobi
- ☒ D. Keine der obengenannten

7. Welche Spielezeitschrift würdest Du Mädchen empfehlen?
- ☐ A. Toadl
- ☒ B. VIDEO GAMES
- ☐ C. Lamers
- ☐ D. Playgirl

8. Spielst Du besser, wenn Mädchen anwesend sind?
- ☒ A. Aber klar! Da leg' ich erst richtig los!
- ☐ B. Weiß nicht. Ich kenne keine Mädchen.
- ☐ C. Ich schalte dann lieber ab...
- ☐ D. Sollte ich mal ausprobieren.

9. Was würdest Du zu einer Redakteurin in unserer Macker-Redaktion sagen?
- ☐ A. Die hat doch eh keine Ahnung!
- ☐ B. Wenn die Burschen das brauchen...
- ☒ C. Man könnt' es ja mal versuchen.
- ☐ D. Frauen ans Joypad!

10. Fühlst Du Dich nach der Lektüre dieses Artikels besser?
- ☐ A. War das Euer Quotenbericht oder was?
- ☐ B. Das mußte längst gesagt werden!
- ☒ C. Gut gereihert ist halb gefrühstückt!
- ☐ D. Welcher Artikel?

so wie Rohrverleger Mario – so süß, daß videospielende Weiblichkeit überdurchschnittlich viel für das Stacheltier übrig hat. Ansonsten scheren sich die Teenie-Mädels allerdings einen Kehricht um Videospiele, akzeptieren allenfalls einen Game Boy mit Tetris. Wer kalkuliert, Mädchen seien so doof, daß sie höchstens mit einem unterbelichteten Barbie-Spiel klarkämen, der schießt sich ins eigene Knie: Da den Mädchen Videospiele normalerweise wurscht sind, muß ein Spiel nicht nur von der Handlung her geeignet sein, sondern auch überdurchschnittlich gut und anspruchsvoll sein, um sie überhaupt fürs Spielen zu begeistern. Vor allem niedliche Jump'n'Runs und clevere Denk-Geschicklichkeitskombinationen wie Tetris oder Lemmings finden zunehmend weibliche Fans. Hoch im Kurs stehen auch friedliche Adventures – weniger komplexe Rollenspiele. Leider haben die populären Spielkonsolen bei weitem nicht so viele und schöne Adventures zu bieten wie die PC-Szene – und da schreckt in erster Linie "Monster Computer" vor dem Einstieg. Bei einem Münchner Game-Boy-

DIE VIER SUPERSTARKEN TURTLES FÜR DIE VIER SUPERSTARKEN SYSTEME



Cowabunga!
Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität.
Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde.
Du bringst es!

GAME BOY™

Nintendo Entertainment System

NEU!

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

DAS ERLEBNIS HAUS

KAUFHOF



"Video Games finde ich richtig gut. Man kann spielend Englisch oder japanisch lernen und sich richtig konzentrieren." Doris

Turnier gewann überraschend ein Mädchen: Die zwölfjährige Tina Stich lederte 200 Konkurrenten ab und holte sich den Pokal. Unsere Klemmbrettträger wollten natürlich mehr wissen: Tina spielt nicht nur selber sehr gerne (ihre beste Freundin hat sie angesteckt), sondern bemerkt auch, daß fast ihr gesamter Freundeskreis Videospiele mag. Das Verhältnis von Jungs und Mädels sei dabei ziemlich ausgewogen. Neben dem Game Boy beschäftigt sie sich mit Vorliebe mit Super Mario Kart und Super Mario World.

Bei Marketing und Vertrieb von Video- und Computerspielen sind Frauen dagegen sehr gefragt – und das, obwohl sie als Zielgruppe kaum in Frage kommen. Noch besser: Frauen wie Roberta Williams (z. B. *King's Quest*) oder Muriel Tramis (z. B. *Gobliiins*) haben bewiesen, daß sie auch beim Spieledesign mindestens so einfallsreich sind, wie ihre männlichen Kollegen. *Reza Memari/hu*



Bis vor kurzem kannte Sonic das Wort Mädchen nur aus dem Lexikon. Jetzt knüpft er zarte Bande mit Igelbraut Amy...



"Zu dem, daß Video Games cool sind, fördern sie auch noch das Konzentrations- und Reaktionsvermögen." Karin



"Ich spiele eigentlich nur lehrreiche Spiele." Alex

AUSWERTUNG

So, jetzt müßt Ihr nur noch schnell die Punkte zusammenzählen und dann auf die Bewertungsliste schauen. Schummeln verboten!

	A	B	C	D
1.	3	2	1	0
2.	0	2	1	3
3.	1	3	0	2
4.	3	2	0	1
5.	0	2	3	1
6.	0	1	2	3
7.	0	6	0	0
8.	3	2	1	0
9.	0	1	2	3
10.	0	2	3	1

33 Punkte – Booh ey!

Du bist ein wahrer Menschenkenner und supercoolfunky! Außerdem liest Du auch noch das richtige Magazin. Du wirst noch viele heiße Doppelmatches mit hübschen Mädels austragen. Und selbst, wenn Du mal verlieren solltest, weißt Du, daß es auch andere Spiele gibt...

32-25 Punkte – Toll!

Du hast eine gesunde Einstellung zu videospielenden Mädchen. Das wird sich früher oder später noch auszahlen! Wahrscheinlich mangelt es Dir lediglich an günstigen Gelegenheiten. Vielleicht solltest Du Dir ein zweites Joypad leisten. Das macht alles viel einfacher.

24-15 Punkte – Fifty Fifty!

Haben wir da noch ein Fünkchen Zweifel, was Mädchen und Videospiele betrifft? Du bist zwar recht offen und tolerant, zweifelst aber ein wenig an Deinen Aussagen. Vielleicht solltest Du mal all Deinen Mut zusammennehmen und Deine Herzdame zu einem Spaziergang unter Sternen einladen. Mußt ihr ja nicht erzählen, daß Du *Starwing* meinst.

14-6 Punkte – Mäßig!

Au Backe! An Deiner Einstellung kann man noch drehen! Du mußt viel offener an die Sache rangehen und Dich nicht immer allein vor der Mattscheibe verschanzen. Frag doch mal rum, ob wirklich kein Mädchen in Deiner Reichweite videospielt. Nein, damit meinen wir nicht Deine Oma!

6-0 Punkte – Durchgefallen!

Kann das vielleicht sein, daß Du zwar noch recht jung, aber schon ein richtiger kleiner Chauvi bist? Möglicherweise sind Dir ja die Kontaktlinsen in den Vitaminsaft geplumpst und hast versehentlich die falschen Fragen angekreuzt. Also fang am besten nochmal von vorne an – nicht zur Strafe, nur zur Übung!



Zum Kennenlernen 1 Heft gratis
Praxis-Wissen für den privaten User
PCgo!
NEU
Tuning: 486er noch schneller
Mehr Power durch Quarztausch
Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore
Lohnt sich Local-Bus?
DOS: Welches ist das schnellste?
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7
Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface
Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?
So umgehen Sie Installations-Fallen
WANTED
PC-Umbau mit Pfiff
PCgo! und Sie werden noch besser
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!
PCgo! Test Order
Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244
Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl)
Datum/1.Unterschrift
Ich bezahle mein Abo ❑ per Rechnung ❑ per Bankeinzug
Geldinstitut
BLZ / Kontonummer
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufsrechts durch rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.
INFO 93
Datum/2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

...und jetzt die Spiele

Nachdem wir die Hardware der neuen Spielekonsolenen unter die Lupe genommen haben, stellen wir in der nächsten Ausgabe die neuen Spiele vor: z.B. den CD32-Hammer mit dem intergalaktischen Ninja-Kämpfer *Zool* oder die Abenteuer des Betonfahrermeisters Danny aus *D/Generation*, der mit Jetpack durch die weite Welt düst und sich in einer futuristisch angehauchten Wolkenkratzerwelt als Express-Paketzusteller verdingt.

***D/Generation:* Future-Action und skurrile Aliens in 3-D-Perspektive**

Zoobesuch für junge Videospieler



The San Diego Zoo: The Animals

3DO ist mehr als nur eine Spielekonsole: Das interaktive Lernprogramm "The Animals" führt durch einen der schönsten Zoos der Welt, zeigt in bewegten Bildern seltsame Kreaturen und vermittelt Wissenswertes über Stammbaum, Ernährung und Fortpflanzung.

Eternal Champion

Außerdem testen wir den absoluten Mega-Drive-Knüller: *Eternal Champion*, den zweite 24-MBit-Schlager für das Mega Drive nimmt Ralf ins Visier. Sein erster Eindruck: eine Supergrafik und ein raffinierter Trainingsmodus zum Einüben der Special Moves.



***Eternal Champion:* 24-Bit-Knaller fürs Mega CD**

und außerdem...

- *Utopia* – die perfekte Gesellschaft
- *Pink Panther* – Raubkatze in rot
- *Equinox* – Trolle und andere Geister

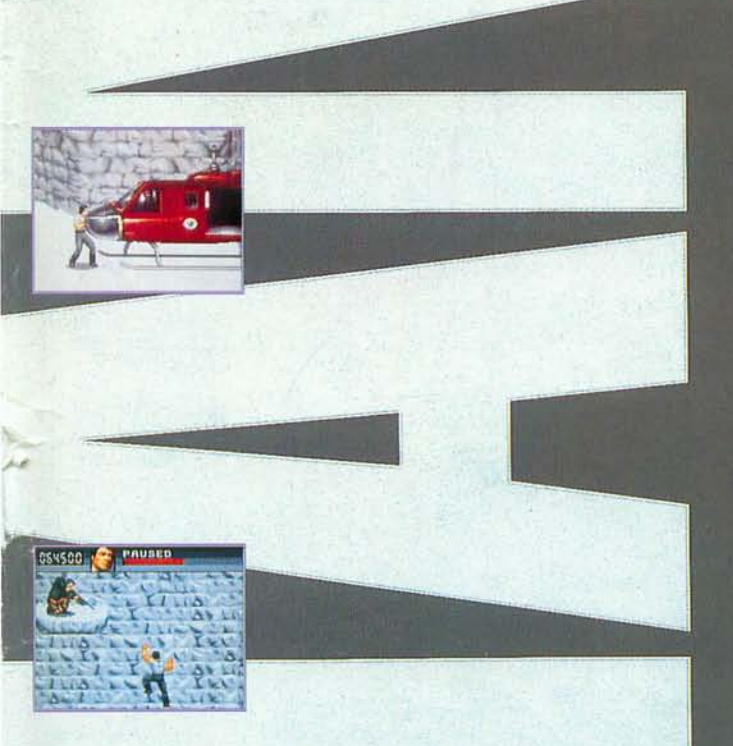
Heft 1 erscheint am 19.12.1993

SONY IMAGESOFT



GAME BOY
SUPER NINTENDO
AMIGA





CLIFFHANGER

